famitsu TRADING CARD SERIES
GUILTY GEAR X
[BY YOUR SIDE "G.GEAR"]
ART WORKS
Xのすべてがここに集まる!!
『GUILTY GEAR X』
トレーディングカード計画発動
ファン待望の『GUILTY GEAR X』がついにトレーディングカード化!
独自の世界観を支える美麗なカラーイラストの数々と、
その魅力を引き出したカードデザイン。
そして、レアなイラストや未発表イラストまでをも
網羅した究極のコレクションがここに登場!!
SOL BADGUY
JAM KURADOBERI
●キャラクターカード:17枚
●イラストカード:11枚
●ラインアートカード:16枚
●パズルカード:19枚
●スペシャルカード:18枚
全81種類
■1パック(カード10枚入り)/333円(税抜) ■1箱15パック入り/本体価格4995円(税抜)
絶賛好評発売中!!
東京ゲームショウ2001春(2001年3月30日(金)~4月1日(日))にて販売決定!!
ゲームショウで1箱購入の方には、もれなくプロモーションカードをプレゼント!
【制作】スタジオ因果横暴 【発行元】株式会社エンターブレイン 東京都世田谷区若林1-18-10 【発売元】株式会社エンターブレイン営業局 東京都世田谷区若林1-18-10 ☎03-5433-7850
©2000 Sammy/1998,2000 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.

「かかってきやがれ…」
ヘヴィなX（ゼクス）を
見せてやるゼ！
ギルティギアX（ゼクス）アンソロジーコミック
2001年4月25日発売予定
B6判／定価：本体680円＋税
月刊ファミ通ブロス編集部／編
あの『ギルティギアX（ゼクス）』のアンソロジーコミックが、ついに発売される。
大貫健一によるソル＝バッドガイ、戸橋ことみによるアクセル＝ロウ、
G＝ヒコロウによるポチョムキン、夢路キリコによる御津闇慈、
神崎らいむによる蔵土縁紗夢……などなど、
ほかにも数々の『ゼクス』を見ることができるだろう。
4月25日発売のアンソロジーコミックを見逃すな!!
BROS.COMICS
ANTHOLOGY COMICS SERIES
eb! enter brain
©2000 Sammy/1998,2000 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.

CONTENTS

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 月刊アルカディア

2001.5 No.12

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustration by 井上淳哉（株式会社ケイブ）

巻頭特集！

NEW GAME

©AMUSEMENT VISION,LTD./SEGA,2001

©SNK 2001 Developed by NOISE FACTORY

©（株）ナムコ

GAME LIST

AD LIST

SERIALIZATION

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850（営業部）
☎03-5433-7156（編集部）

緊急特集! 新作KOF最新情報公開

The King of Fighters 2001(仮)

The King of Fighters

韓国イオリス社KOF事業本部長に直撃インタビューを敢行

Did your company receive a license of "The King Of Fighters 2001" from SNK? Is name of "The King Of Fighters 2001" a official title name? When is "The King Of Fighters 2001" released in Japan? Is "The King Of Fighters 2001" Software of NEO GEO MVS? What kind of relation are your company and brezza Soft corp? Is The King Of Fighters a justifiable successor? and more......

긴급특보 킹오파 최신작품

今、明かされる新作KOFの謎 気になるすべての疑問が明らかになる……

1994年からSNKの看板タイトルとしてシリーズ化されてきた『The King of Fighters』。しかし、2000年の夏を以てして、その前途は不透明となった。続編を開発する意向も「検討中」であるに留め、力強く「当然発売します」との答えを期待する我々は、ただひたすら残念に思うしかなかった。しかし、続編の情報はインターネットサイトから飛び込んできた。

「とある会社がKOFの開発者を募集している!?」

「版権が韓国企業に買い取られた!?」

同時に沸き上がるガセネタの数々、そして真実を求める声。多くの疑問があるだろう。登場キャラは？　システムは？　韓国企業の正体とは……？

すべてのファンの疑問に答えるべく敢行した韓国企業「イオリス社」へのインタビュー。いま明かされる新作KOFの謎！　そう、KOFは終わってなどいない。

今は静かにその瞬間を待っているのだ……。

자 긴 구 오 부 파 이 다 아 스 2 0 0 1 (가 칭)

KOF2001(仮)の謎が明らかになる!!

緊急特集！ 新作KOF最新情報公開

KOF事業本部長 YEON, MIN HEUM氏 インタビュー

取材協力＆通訳：SONG, EUN KYONG（EOLITH CO.,LTD Corporate Plannning）
（敬称略）　張 綜哲（武礼堂 代表 www.muyedang.com）
聞き手：猿渡 雅史（小誌 副編集長）
霜田 和人（小誌 デスク）

※本記事では、『THE KING OF FIGHTERS』を『KOF』、『THE KING OF FIGHTERS 2001(仮)』を『KOF 2001(仮)』と略しています。

昨年末から日本国中に情報が駆け巡った『新作KOF』の噂。WWWにおいて報じられた「KOF開発者募集」に始まったこの話題は、時を同じくして韓国のゲームショーで『KOF』の続編発表がされるなど、情報が錯綜。これにより、韓国と日本では別の作品が出るという説や、韓国のアナウンスはニセモノ説、韓国の話のほうが真実だが、日本ではリリースされない説……。数多くの風説が飛び交うなか、我々は真実を求め異国の地に飛んだ。

向かうは「イオリス社」。韓国ではいくつかのビデオゲームを開発、直営ゲーセンも保持する会社だ。我々は、そこでKOF事業本部長を捕まえることに成功し、インタビューを敢行した。

そして、ついに新作KOFの謎が解き明かされる！

真実が今、明らかになる！ 韓日協力関係のプロジェクトになる!?

—まず、事実関係を確認させてください。御社……イオリス社が『KOF』の新作を製作することは事実なのでしょうか？

YEON はい、その通り事実です。

—では、仮にタイトルを『KOF 2001(仮)』とさせていただきますが、この作品はSNKから『KOF』のライセンス・権利などを正式に受けたものと考えて良いのでしょうか？

YEON はい。2000年度にイオリスとSNKは『KOF 2001(仮)』のアーケードゲームに関するライセンス契約を取り交わしました。

—『KOF』の権利を取得した動機を教えてください。

YEON 日本国内には大手のゲームメーカーが多数あり、韓国のアーケード市場のシェアはそれらの日本製品がほとんどを占めています。イオリスは韓国のゲームメーカーでは初めてKOSDAQ(韓国版NASDAQ)に登録し、今後は海外への進出も積極的に行なっていきたいと考えているのです。我々は韓国内では1番のゲームメーカーと自負しているのですが、今後海外へも進出し、胸を張って販売できるクオリティの高い製品を得るために、世界的に人気があっていまだにファンの多い『KOF』を開発販売すべく、今回ライセンスを獲得しました。

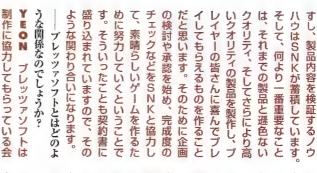
—いつ頃からSNKとの交渉が始まったのでしょうか？

YEON 正確な日付までは話せませんが、本格的に具体的な話となったのは、2000年の7月～8月あたりだと思います。

—この『KOF 2001(仮)』には、SNKはどのような形で開発などに関わるのでしょうか？

YEON 非常に敏感な部分の話ですね。『KOF 2001(仮)』の開発についてはイオリスで行なうことでライセンス契約を取り交わしています。しかし、『KOF』はシリーズタイトルとして

YEON, MIN HEUM（ヨン ミン フム）
EOLITH KOF事業本部長兼経営企画室/理事

1962年 大韓民国清州出身
成均館大学 MBA過程卒業
(株) SKC メディア マーケティングチーム課長
韓国コナミ (株) 営業課長
(株) Rich By Rich インターネット事業部長
現在、(株) EOLITH 経営企画室 理事兼 KOF事業本部長に在職中。
'97年8月富士山頂上を登りきるなど登山と旅行が大好き。
'98年KONAMI社のDDRを最初に体験した時に感じた、爽やかなときめきをいまだに鮮明に覚えている。
今はKOF事業だけに没頭している……。

より良い作品を提供するために努力します。

の流れやシナリオなどもありますし、製品内容を検証するノウハウはSNKが蓄積しています。そして、何より一番重要なことは、それまでの製品と遜色ないクオリティ、そしてさらにより高いクオリティの製品を製作し、プレイヤーの皆さんに喜んでプレイしてもらえるものを作ることだと思います。そのために企画の検討や承認を始め、完成度のチェックなどをSNKと協力して、素晴らしいゲームを作るために努力していくということです。そういったことも契約書に盛り込まれていますので、そのような関わり合いになります。

――ブレッツァソフトとはどのような関係なのでしょうか？

YEON ブレッツァソフトは制作に協力してもらっている会社です。

――では、以前からの噂では別の話というものもありましたが、同じプロジェクトなのですね？

YEON はい。そうです。

――製作会社がSNKから変わり、今までと違うメーカーが作るということで、新しいシステムやゲーム要素が加わるのでしょうか？

YEON もちろんです。『KOF 2000』よりも新しい技術が加わっていかなくては、『KOF 2001(仮)』を開発する意味がありません。プレイヤーが喜ぶ製品を作れば、それは事業となります。売上が上がらなければ事業となりませんので、そのためにより良い改良を加えていきます。

――イオリスならではの新機軸と、既存のファンに応えるようなシリーズ性……、言い換えれば「革新と伝統」……どちらを重視していますか？

YEON もちろん方針は立っていますが、これも非常にデリケートな質問ですね。いろいろと検討した結果、大幅に変えすぎると従来のファンが去ってしまう恐れもありますので、伝統の部分を70～80%、革新は20～30%ほど盛り込んでいくという方針にしました。

『KOF 2001(仮)』はポリゴン!?
実はダンスゲームになるかも!?

――『THE KING OF FIGHTERS 2001』という名は、正式なタイトル名になるのでしょうか？

YEON イオリスとSNKが契約書を交わした段階から『THE KING OF FIGHTERS 2001(仮)』という名称ですので、あくまでこれは仮称です。

――『KOF 2001(仮)』のゲームは、従来シリーズと同様の「対戦格闘ゲーム」と考えていいのでしょうか？ 例えば変な話ですが、まさかパズルゲームや音楽ゲームだなんてことはないですよね？

YEON ダンスゲームにしましょうか？(笑)。というのは冗談ですが、大丈夫です。従来通り対戦格闘ゲームです。しかし、プレイヤーたちが望むのであればダンスゲームにしてもいいですよ(笑)。

(一同笑)

――では、『KOF 2001(仮)』は、「シリーズ最新作」という認識でいいのでしょうか？

YEON その通りです。イオリスとしては、SNKがリリースしてきた『KOF』シリーズの伝統を継承することは義務だと考えています。もちろん、そういった伝統を重視しながらも、プレイヤーたちの要望にも十分に応えていかれるようなシリーズの最新作と捉えて頂いて構いません。

――『KOF 2001(仮)』はドット表現ではなく、ポリゴンを使用したものにはなるということはあるんでしょうか？

YEON 逆に聞きますが、ドットとポリゴンだったらどっちがいいですか？

――『KOF』ならドットでしょう。

YEON ご心配なく(笑)。従来通りドット絵で表現されたものです。

――『KOF』は、その秀逸で独特なグラフィックが特徴的です。今回の『KOF 2001(仮)』では、これまでの『KOF』シリーズを踏襲した、“あの”グラフィック表現になるのか、それともまったく新規のグラフィック表現になるのでしょうか？

YEON 詳細まではお話しすることはできませんが、イオリスとしても『KOF』のグラフィックは重要なものだと考えています。シリーズ中最高の評価を得られるようなグラフィックを作り出せるように、努力していきます。

――ゲームシステムで従来シリーズから大幅に変更される点はありますか？

YEON いくつかありますが、ひとつだけはお答えできます。システムとして、ストライカーシステムが、より攻撃する楽しさを広げるようなものとして加わります。

――では、ストライカーシステムはあるのですね？

YEON ストライカーシステムは、より攻撃的なヒドゥンカード(切り札)としてプレイヤーに楽しんでもらえるものにしていこうと思っています。

――『KOF』シリーズは『KOF 2000』まで対応ハードがMVS(NEO・GEOソフト)だったわけですが、『KOF 2001(仮)』ではどのようなハードに対応する予定なのでしょうか？

YEON ボードは従来通り、「NEO・GEO」です。

日本でもプレイ可能なのか？
そして気になる発売時期は……!?

――『KOF 2001(仮)』は、どの国で最初に販売されるのでしょうか？

YEON 難しい問題ですね。戦略的には、日本のゲームですから、最初に日本で発売していくか、韓国と日本で同時に発売していくなど検討しています。しかし、まだ決まっていません。

――いつごろ販売される予定でしょうか？

YEON これも難しい質問で

すね。より良いゲームにするために時間を要したいと思いますので、そういう意味で誤差は出るでしょうが、下半期には出したいと思っています。

――下半期というと2001年の9月から2002年の3月までと幅がありますけど……。

YEON　しかしタイトルには『KOF 2001（仮）』に2001と付いていますからね（笑）。なるべく早く発売したいと考えていますが、一番重要なのはいつ発売するかではなく、どういう製品が発売できるかだと思うんです。時間がかかるけど、その代わりクオリティを高くし、レベルが高いゲームを出すことが必要でしょう。SNKが作ってきた伝統あるゲームです。それに劣らず、プレイヤーが満足できるレベルにすることがイオリスの義務だと感じていますので、それが完成した段階で発売したいと考えています。

――イオリスのホームページで、『KOF』の情報を掲載する予定はあるのでしょうか？

YEON　当然検討中です。もちろん韓国語や英語、そして日本語でも見られるようにしたいですね。
日本のプレイヤーのためにも、できる限り早くホームページを公開していきたいですね。現在、そのための準備中です。

登場キャラクターはいかに？ 龍虎・餓狼チームが出ない!?

――ストーリーは『KOF'99』『KOF 2000』の「ネスツ編」の続きなのでしょうか？

YEON　その通りです。

――本作のコンセプトは、「まったく新しい『KOF』」でしょうか？　それとも「今までの『KOF』を洗練したもの」でしょうか？

YEON　従来のものを洗練していくという方針です。

――「ここは是非継承したい」という『KOF』シリーズのポイントはありますか？

YEON　『KOF』はキャラクターに人気がありますので、キャラクター性が重要だと思っています。従って、全世界でプレイヤーに人気のあるキャラクターを選択し、人気のないキャラクターは減らしていき、登場キャラクターの人気を継承していきたいと思っています。

――人気のないキャラは減るんですか？　韓国のHPで開催している人気投票では、1位が主人公チーム、2位が韓国チーム、3位がサイコソルジャーチーム……となっていますが、日本で人気がある餓狼チームや龍虎チームが最下位です。となると、人気のない餓狼チームや龍虎チームはどうなるんでしょうか？

YEON　あくまでもこれはチームの人気投票ですし、ほんの一部のマニアからの回答にすぎませんので、この結果どおりになるわけではありません。また、登場キャラクターの選択は、この結果とは別に検討していますので、ご心配なく。

――日本では草薙京・八神庵が絶大なる人気なのですが、この2人のキャラは残るのでしょうか？

YEON　もちろんです。この2人は韓国でも非常に人気がありますので、確実に残します！

――本作では、キム・カッファンが主人公になるのでしょうか？

YEON　お望みであれば（笑）。まぁ、確かに韓国内で韓国チームの人気が高いのは当然ですし、韓国のメーカーが制作するということで、みなさんそう考えてしまうのかも知れませんが……。実際はそうはならないと思いますよ。

――各キャラクターの技や性能は見直されるのでしょうか？

YEON　人気のある技がなくなるということはあまりないでしょうが、全登場キャラクターの技や性能は見直して調整していきます。

――既存のキャラクターを起用する際でも、グラフィックは描き直されたり新しく追加されたりするのでしょうか？

YEON　当然ですが、古いと思われるグラフィックは描き直しますし、人気があるものでも、流行などもありますので現在の状況に合わせて修正していくことになります。特に今回は復活するキャラクターが何名かいますので、昔の古い服などを変更する必要がありますよね。

――このゲームでは、誰が主人公になるのでしょうか？

YEON　詳しくはお話できませんが、意外な人物が主人公になるかも知れません。楽しみにしていてください。

――え？　それは、まったくの新しいキャラクターなのでしょうか？　それとも、従来のキャラクターなのでしょうか？

YEON　すみません、まだ秘密です。

――でも、新しく参入するキャラクターはいるんですよね？

YEON　はい。何名か新キャラクターは加わりますし、いなくなるキャラクターもいます。

――『KOF 2000』のキャラクターは何人ぐらい残す予定でしょうか？　というか、それ以前からの復活キャラも知りたいし、結果的に全部で何キャラになるのかとかは？

YEON　（笑）実は、ここに『KOF 2001（仮）』の仕様書があるんです。

――おぉーっ！

YEON　この仕様書には全部書いてあるんですが、まだお見せすることはできません。続報を楽しみにしていてください！

――ありがとうございました。

➡KOF2001（仮）と表された仕様書。うおぉおぉお！　見せて〜！

※この記事についてのお問合せはアルカディア編集部までお願いいたします。まだ広報体制が明確になっていないため、イオリス社・SNK社に直接お問い合わせすることはご遠慮ください。

株式会社イオリス　EOLITH CO.,LTD

韓国のゲームメーカとして1996年4月、(株)EOLITH法人設立。
1999年　3月　、「　NEW　HIDDEN　CATCH」が韓国文化観光部選定「今月の優秀ゲーム賞」を受賞。その後、1999年 7月 、「HIDDEN CATCH2」、
2000年3月、手の動きまで感じるダンスシミュレーションゲーム「D-18」を開発及び販売。
2000年6月、韓国アーケードゲームメーカで初のKOSDAQに登録。
2000年8月、直営ゲームセンター「G-PARK」南大門メサ店（第3号店）オープン。
2000年10月、SNKと「KOF」ライセンス契約を交わす。
2000年12月、「HIDDEN CATCH 3」が映像物等級委員会「今年のよい映像物」アーケードゲーム部門受賞。
2001年3月、EURO市場に700万ドルConvertible Bond発行。

この他、韓国や日本のCMでお馴染みのCGキャラクターアニメーションの制作も行なっている。韓国で人気のあるサイバーシンガー「ADAM」の生みの親でもある。
現在はアーケードゲーム開発・ゲームセンター運営事業を中心とした経営を行なっているが、今後はオンラインゲームやコンピュータグラフィックを中心に、アジアをはじめ世界に進出しようとしている

貴重な開発中画面を入手！
今後のイオリス社HP展開は、KOFファンを全面支援していく予定だ!!

ここではまだ公開されていない、イオリス社HPのKOFコンテンツの開発画面を紹介しよう。どれも、現時点ではまだ予定であり、変更される可能性は十分にある。
残念ながら、公開の目処が立っていない為、詳しい情報はお届けできない。しかし、最新情報を入手次第、対訳も含め皆さんに紹介していく予定だ。お楽しみに！

①About KOF
SNKが制作した「KOF2000」HPの韓国語版。

②KOFの未来
下記解説参照

③会員広場
ファンに自由討論や情報交換などの場所が提供される予定。

④イベント
現在進行中・近日開催のイベントを紹介。

⑤ゲーム対戦
下記解説参照

⑥Webzine
イオリス社のゲーム関連HPへのリンク。

⑦Q&A
寄せられた質問とその回答の一部を紹介する予定。

⑧関連会社とのリンク
下記解説参照

⑨KOF2001（仮）関連投票
下記解説参照

⑩公示事項
～運営公示並びに新たな状況
現在HPに掲載しているKOFサークルのHP紹介や、掲載サークルの募集など。HP会員向けの情報も告知する予定。

⑪KOFの未来
"more"をクリックすると②へスキップ。

⑫イベント広場
"more"をクリックすると④へスキップ。

⑬個人サイトリンク
KOFマニアの自慢コーナー。個人サイトへ。

②KOFの未来

ここには新作KOF開発の背景や経緯をつづった、言うなればイオリス社による「KOF新作制作宣言」。内容は以下の通りになる予定。

1）2000年10月11日日本SNK社の人気格闘ゲームThe King Of Fighters 2001（仮称）に対する開発権などライセンス契約。
2）開発は（株）イオリス側の開発員らが日本に行き、既存バージョンの開発員たちと共同作業投入（2000年12月）。
3）現在『KOF 2001（仮）』の企画、シナリオ作業、新規キャラの研究が進行しており、2001年10月から11月ぐらいに開発を完了させ、出荷される予定。
4）ライセンス契約
（株）イオリスはアーケード開発社の中で、初めてKOSDAQ（※注）に登録。HIDDEN CATCH シリーズの成功により、韓国内アーケード市場に高い認知度。
●こういう背景の中、格闘ゲームの中で人気の高い（株）SNKの『The King Of Fightersシリーズのうち The King Of Fighters 2001（仮）』に対するライセンス契約を達成し、経済不況のせいで活気を失ったアーケードゲーム業界に新たな希望を与えている。
●The King Of Fighters シリーズは韓国でも2万人を超えるプレイヤーがおり、全世界で年平均10万本以上が販売され、『KOF 2001（仮）』の成功の影響は大きいと予想される。

※注　KOSDAQ＝韓国の新しい証券取引市場。

⑧関連会社とのリンク

イオリス社のHPにリンクしており、さらにそこから"Product"と"Idea"というページへつながる。"Product"ではイオリス社の製品案内の一環としてすでに開発段階の新作KOFが加えられている。
また"Idea"では、KOFファンの意見を広く取り入れて作品に反映させていきたいとの旨が記される。その手段のひとつとして、アイデアをEメールで募集。イオリス社では将来的に日本語による意見も受け付けていく予定なので、ゆくゆくは日本のファンもこのページを利用していくことになるだろう。
名前・職業・性別・年齢・連絡先、その他簡単な自己紹介文を添えて、『KOF 2001（仮）』のキャラクターに対すること、背景（ストーリー）に対すること、その他KOFに関連するすべての事項への意見を募集する予定だ。

⑨KOF2001（仮）関連投票

ここではファンに対して、さまざまなアンケートを実施する予定になっている。イオリス社としては、その回答を反映させて、より多くのファンに喜ばれる『KOF 2001（仮）』を目指していく意向のようだ。
「どんなキャラクターが好きか？」とか「新作ではどのチームに出場してほしいか？」といった、KOFファンなら誰もが気軽に答えられる設問を予定していくらしい。ところで韓国ではどのキャラクターの人気が高いのだろうか？　やはりキム・カッファン？　非常に気になるところである。

①About KOF

前作『KOF 2000』について解説していくパート。SNKが作成した『KOF 2000』の公式HPを韓国語訳したものである。
作品のストーリーや全キャラクターのプロフィール、必殺技・超必殺技コマンドなどが詳細に掲載されている。ビジュアルをふんだんに使っているのが特徴的なパートだ。

⑤ゲーム対戦

「イオリス杯 The King Of Fighters天王戦」という、『KOF 2001（仮）』による韓国内の全国大会の告知。現時点で早くもケーブルテレビの番組「オンゲームネット」によるテレビ中継が決定しているという情報なども載る予定。韓国におけるゲーム文化への注目度の高さ、そしてイオリス社の『KOF 2001（仮）』への力の入れ方が窺えよう。
ここで、先の取材で得た情報を元に、韓国のゲーム事情を説明しておこう。
韓国でのKOFプレイヤー男女比は、男8：女2。年齢層は高校生～20歳ぐらいまでが60％、それ以下の中学生などが40％といったリサーチ結果が出ている。今の韓国のKOFファンは、少なくとも1万3000～5000人いるということだ。これはインターネットサイトだけで見た数字だが、この中で実際に遊んでいるプレイヤーたちは7000～8000人だと言われている。

また、有名なプレイヤーも存在する。こうしたプレイヤーの多くはサークルを作っており、その中には女性のプレイヤーも多いとか。それにサークル同士で頻繁に対戦交流が行なわれているようだ。
現在、韓国国内では『KOF 2000』の全国大会が開催されている。前述の「オンゲームネット」で大会の模様を中継するほどの白熱ぶり。韓国初のKOFゲーム大会であり、参加申し込みをインターネットで募集したところ、想像していたよりも数多くの参加希望者が集まったため、1週間もせずに募集を打ち切ることになってしまったとのこと。その参加希望者は約600名、そのうち参加者が350名で、予選は南大門にあるイオリスの直営店舗「G-PARK」にて行なわれたが、参加できなかったプレイヤーをはじめ、店舗に入りきらないほどのギャラリーが集まったとか。
また、『KOF 2001（仮）』の大会について、イオリス社は「どういった内容で開催するのか？　といったことや、費用などの問題もありますので具体的なことは決まっていませんが、まず発売の数カ月後に韓国での大会、その後に韓日大会、それから全世界大会を行ないたいと考えています」との話が飛び出してきた！　なお、異国の地となる日本国内での大会は「アルカディアにまかせろ！」と協力表明してきたのでぜひ実現させたい。詳細や続報は、情報を入手次第本誌で掲載していくので、お楽しみに！

続・新たなるセガの挑戦!! ～これがセガの歩む道～

ストリート・ホーム・モバイル、フィールドの連携で遊びを変える！

前号の「新たなるセガの挑戦」を御覧頂いただろうか？ DC生産終了がアーケードゲームへどのような影響を与えるか考察してみたのだが、結果として"明るく[illegible]が未来を[illegible]する"という前向きな姿勢が導き出された。そこで、今月はその中心を担うセガの戦略にフォーカスしてみる。2月に発表したアーケード新事業の概要を踏まえ、セガが描くゲームセンターの未来像について、セガ広報[illegible]にお話をうかがってみた。

DCの生産中止を発表した当初、「NAOMIもDCとの連動からそのまま一緒に……」なんて噂がありましたが、そんなことは絶対にあり得ません。NAOMIは全世界で17万枚も普及しており、実質的なデファクト・スタンダードです。セガのアーケードボードビジネスはGD-ROMドライブやNAOMI2によって、これから本格的に進化していくのです。

セガの中核事業であるアミューズメントビジネスは、一昨年に施設事業を中心に広い意味でのリストラクチャリングを行ないました。全体をシェイプアップして筋肉体質に改善できたので、去年や今年の厳しい状況に対する準備はできていました。それに「ダービーオーナーズクラブ」のヒットもあって、アミューズメントは好調に推移しました。今後は施設展開を含め「攻め」の姿勢で積極的な施策を講じていきます。

しかし、業界全体の低迷は改善されていません。そのためにセガのシェアだけが伸びる結果になっていますが、それが良いわけはありません。他社と協力しながら業界全体を活性化させる施策をいち早く打たなければ、将来的に業界は発展できないでしょう。現在、最も真剣に取り組んでいる問題は、ゲームセンターを80年代後半から90年代中盤のような右肩上がりの状況に持っていくには何をすべきかということです。セガの店舗だけでなく一般のオペレーターさんも潤い、かつ業界が抱えている問題を解決するような施策が求められているのです。問題は様々で一気に解決できることはないでしょうが、ひとつずつ・一歩ずつ進めていくことがアミューズメントビジネスのトップ・リーディングカンパニーであるセガの使命だと思っています。

SCEI・ナムコと提携！ ブロードバンド戦略

残念ながら今のところ、ビデオゲームを抜本的かつ確実にボトムアップさせるような施策は見つかっていません。ゲームセンターで最も設置台数が多いビデオゲームを盛り上げなければ、業界の活性化はあり得ないと思っています。最近は特定のジャンルでヒットを作ったとしても、低迷した市場全体の活性化までには結びついていません。

ビデオゲームの問題点はいくつか指摘されています。「脱3分100円」ということが挙げられますが、これは「ダービーオーナーズクラブ」によってひとつの新しい芽は導き出せたと思います。今後はさらに顧客化につながるようなシステムなど様々なトライアルを行なっていくつもりです。最近の重要な問題のひとつとして、社会全体がこれだけネットワーク化しているなかで、アーケードゲームだけがスタンドアローン・ビジネスで良いのか、ということがあります。すでに家庭ではインターネットが普及し、様々なビジネスやサービスにも利用されていますし、iモードなど携帯電話の状況はいうまでもありません。

では、アミューズメントのネットワーク化とはなんだろうと考えると、そのポジショニングをきっちりと考えていかなければなりません。昨年「net@」(※1)でアーケードにおけるネットワークの実験をして、技術的・マーケティング的難しさを再認識するとともに様々な課題も見つけました。同時に、多くのノウハウも蓄積しました。実験後はその課題の解決に集中しまして、それに対するひとつの回答が先日発表されたSCEIとナムコとのブロードバンドアライアンス(※2)となったのです。SCEI・ナムコ両社とは現段階で若干の思惑の違いがあるかもしれませんが、ゲームの将来を見据えた上では考えていることは一緒だと思います。80年代終わりからゲーム業界は新しいマーケットを作り出し、バブルがはじけたにも関わらず成長を続けてきました。しかし現在は、一部のコア・ユーザーを除いた幅広い一般ユーザーに、ゲームセンター、ひいてはゲームにさほど魅力を感じていただいていない状況があります。携帯電話やインターネットに可処分所得を取られていると分析されていますが、単純に言ってしまえば、それらよりも面白ければ、また価値を感じていただければ、帰ってくるはずです。体感ゲーム・格闘ゲーム・プリクラ・UFOキャッチャーなどで様々な社会現象を作ってきたのですから、再度ゲームの魅力を

※1 net@（ネットアット）
昨年、セガが提唱し実験を行なったゲームセンターの光ファイバー・ネットワーク構想。通信速度1ギガbpsの超高速・大容量で、渋谷、池袋GIGOおよび東京ジョイポリスの3店舗間でネットワークを構築した。ネットゲームはもちろん、ビデオチャット、映画、オリジナル番組など多彩なコンテンツを提供した。

※2 ブロードバンドアライアンス
ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCEI）、セガ、ナムコの3社によるロケーションベースでのブロードバンド展開で、去る2月21日、3社間で基本合意がなされた。「PS2」の技術を応用し、ブロードバンドに対応させた端末をセガ・ナムコのゲームセンターやPS販売店に設置し、超高速ネットワーク網を構築する。そのうえで、各社のコンテンツ並びにサービス提供を開始するというもの。日本における超高速ネットワーク拠点を目指している。今年末から同サービスを開始、来年には全国での展開を予定している。

※3 発表会で提示した筐体デザイン
ブロードバンド展開の基本合意が明らかになったのはSCEI主催の発表会「PlayStation Meeting 2001」。その会場で提示されたブロードバンド端末の筐体は、PS2に液晶パネルとキーボードを接続したPC型のデザインであった。

※4 NTTドコモとの技術提携
iモードとNAOMI搭載の業務用ゲームを連携させた新サービスを開発提供していくことに両社が合意したもので、去る2月20日に発表された。新サービスを開発することで、新しい形態のネットワークエンタテインメントおよびサービスを提供するとともに、家庭用ゲーム・ゲームセンター・モバイルの間で、シームレスなサービス提供を推進することが目的。iモード搭載の携帯電話はもちろん、W-CDMA（第三世代移動通信システム）サービスと業務用ゲームの連携サービスも検討していく見込みである。今年秋頃にサービス開始となる予定。

※5 昨年11月の戦略説明会
11月15日に開催された新経営方針説明会。セガが「ネットワーク・ゲーム・サービス・プロバイダー」となっていく戦略を説明したもの。開催前は、他社ゲームハードへのソフト供給を発表するかどうかで話題となったが、実際は「コンテンツメーカー・フォーマットメーカーとなる一環で、既存および新規コンテンツをDC以外に提供する」ということにとどまっていた。

株式会社セガ　広報企画室 室長

梅村 宗宏

PROFILE

昭和33年生まれ　42歳
昭和56年3月　慶應義塾大学法学部政治学科卒業
同年4月　（株）西武百貨店　入社
平成2年5月　ユニデン（株）入社　広報室課長
平成4年2月　（株）セガ・エンタープライゼス［現・セガ］入社
広報企画室 主査
平成8年8月　同室長（現職）

喚起していこうと考えているのです。家庭用ゲームとの差別化および連動、そして携帯電話をも巻き込んで「新たな遊び」を提供していかなければ抜本的な改革にはならないと思うわけです。

コンテンツは当然ゲーム「隠し球」もあります

では、具体的に何を配信していくのか？ ということになりますが、まだアライアンスという状況なので詳細を説明できません。ゴメンナサイ(笑)。しかし、いくら完成度の高いハードとインフラを整備しても魅力あるものを提供しなければ需要は喚起できません。やはり一番の問題はコンテンツ・ソフト供給になるわけです。超高速ブロードバンド網であるため、何でも配信できるのですが、何でもあるということは、何もないことと同じ意味となってしまうことがままあります。「net@」の実験では7月のイベントに間に合わせるということでインフラやサーバーなどハード面にパワーを使い過ぎたために、マーケティング戦略も十分にできなかったのです。短期間で幅広いコンテンツを集めたのですが、「何でもあるけど、キラーコンテンツと呼べるようなものはなかった」という状態に陥ってしまいました。ハード面での荷物が多すぎて、馬力以上の重量を抱えてしまったというところでしょう。しかし、蓄積したノウハウは無駄にはなっていません。SCEIおよびナムコの両社へ技術・ノウハウのご協力ができるのではと思っています。

今回はこの3社でやるわけですから、当然ゲームを中心としたコンテンツでスタートするでしょう。アーケードの活性化を目標のひとつにしていますから、既存のゲームセンターに組み込める形で浸透させようと思っています。もちろん、現状ゲームセンターで遊んでいる皆さんが満足できるモノを提供していくつもりです。ゲームに興味ない人をいきなりゲームセンターに呼び込むことは難しいですからね。それから、以前ゲームセンターで遊んでいたけど、今はコンシューマーゲームだけになっている人をゲームセンターに呼び戻すことを目指していきます。そのためのキラーコンテンツとなるべきものも用意していきたいと思います。「隠し球」もあるかもしれませんよ(笑)。

ナムコさんも同じだと思いますが、アミューズメント市場への危機感は非常に強いです。これからはつばぜり合いではなく、アーケードの活性化という大きな流れの中で切磋琢磨していく必要があります。このブロードバンド計画は、他のゲームメーカーにも広がっていく可能性は高いと思います。セガ・ナムコの直営店だけでなく、既存のゲームセンターにも広がっていかなければ意味がないですし、オペレーターの方々が「これなら儲かる」と思っていただけるようでなければいけないと考えています。発表会で提示した筐体デザイン(※3)では「net@」筐体と非常に似ていますが、これから変わっていくと思います。当初net@は今春から事業を再開するという予定でしたが、今回のアライアンスを効率的に発展させるため、シフトして再度詰めていく予定です。

iモードとNAOMI

アミューズメント新事業は、NTTドコモとの技術提携もあります(※4)。iモードとNAOMIを連携させた新サービスを秋頃から提供していきます。実質的なデファクトスタンダード・ボードだからこそできるのです。業務用ゲームの全国ランキングをiモードの携帯電話で見られたり、アーケード関連のニュースが配信されるといったサービスが可能になりますが、我々はそれだけでユーザーが満足してくれるとは思っていません。当然のことですが、その先を見据えています。アーケードゲーム機から出た情報をサーバーに蓄積し、それをモバイルに配信することもありえるでしょうし、当然その反対ルートも取れます。データをセーブするだけでなく、モバイルにゲームを追加することもできます。例えば携帯電話で育成ゲームをして、そのデータをサーバーにアップ、再度アーケードゲームに反映させるといったことが可能になるかもしれません。もちろん開発者の頭の中では、さらにその先の段階、もっと有機的なつながりを持たせる構想もあるでしょう。「主・アーケード、従・携帯電話」という図式だけでなく、両社を「主」とするような融合もあり得ると思います。

3つのフィールドを連携

セガが目指すのは、ゲームのコアユーザー・ライトユーザー両方を喚起することです。コアユーザーを大事にしつつ、そこからユーザー層を膨らませていくことを目指して、遊び方を変えようとしているのです。コンシューマゲームを「ホーム」、ゲームセンターを「ストリート」、携帯ゲームや携帯電話を「モバイル」と3つのフィールドに分け、それぞれが連携していく遊びを模索しています。テーマを持たせてすべての遊びがリンケージする、これが遊び方を変貌させることだと認識しています。この3つのフィールドにセガがコンテンツやサービスを提供していくという構想は昨年11月の戦略説明会(※5)で打ち上げたものですが、最近のセガの発表はすべてこの説明会での方針に沿っているのです。コンシューマがマルチプラットホーム戦略になったために、開発子会社は各フィールドでそれぞれの得意技を発揮できるようなるのではないでしょうか。低迷気味と言われるアミューズメント市場もこれから面白いリンケージ展開が出てくるでしょう。

プリクラや音楽ゲームを例に挙げるまでもなく、今までになかったものは当然話題になり、ブームさらには社会現象になる可能性を孕んでいます。いくら今度の新作はCGがすごいといっても、「遊び」としての新しさがなければどうしようもありません。新しいものを提供してこそ、新しいマーケットが創造されるのです。DCハード撤退を発表してから「セガってホントにソフト開発力あるの？」といわれることもありますが、実績を一から作るためにこれからやっていくしかないと気を引き締めているところです(弾)。

3月13日　セガ本社にて

セガは、ストリート・ホーム・モバイルの3フィールドを自らハブとなって連携させていく構想である。今回発表された「ブロードバンド戦略」はPS2技術を使うことによりストリートとホームを、「iモード&NAOMI」ではストリートとモバイルのフィールドを連携させていくことで、新しいゲームの遊び方を提示していくのである。この連携がすべて具現化されたとき、ゲームはどこまで進化しているのであろうか？

『バーチャファイター4』新キャラクター、ついに公開!!

少林拳について

中国は華中地区黄河中域、河南省にある崇山。中国五名山に数えられる崇山は、商代、周代の遺跡が数多く残るとともに、「少林寺」の所在地として知られている。登封市管内の少室山中腹にある少林寺は西暦496年に建立され、以来1500年以上の歴史の中で、中国武術界に少なからず影響を及ぼしてきた。唐の太宗・李 世民から武術修練の許可を得て「僧兵」となった僧たちは、日々過酷な鍛錬の中に身を置いている。その少林拳の「套路（いくつもの動作を連続して繰り出す）」のうち、武器を使わない拳術套路の中に新キャラクターの使う数多くの構えを、いくつか見ることができる。文献を参考にした推測になるが、その拳法の中には、「組み（つかみ）かかってきた相手への返し技」や「相手の袖や襟をつかんでからの当て身（打撃）」といった技が数多く存在することから、この新キャラクターも、そういった『VF』シリーズでいうところの返し技や投げ技を保有しているのではないだろうか……？

Virtua Fighter 4

Powered by NAOMI 2

AOUエキスポ製作発表会における『バーチャファイター4』出展映像を目の当たりにした者は、誰もが程度の差こそあれ衝撃を受けたのではないだろうか。最先端のスペックを持つNAOMI2ボードにより命を吹き込まれたキャラクターの、息を飲むほどに流麗な演舞（残念ながら、それを見ることができたのはほんの数秒だったが）。夕日を背に法衣を翻して躍動するその姿に、ついに訪れた新しい『バーチャ』を感じ取ったはずだ……。

製作発表会では、「多くの構えを駆使するキャラクター」であるという解説がされており、出展映像（および今回紹介している画面写真）の演舞では、「長拳」をモーションキャプチャーした動作が使われている。また、「羅漢拳」という流派についても言及されており、これも数多くの構えから繰り出される技の一つと推測できる。このキャラクターこそ、他のどのゲームよりも中国武術にこだわり、その技法の表現に注力してきた『バーチャ』の、回答の一つなのだ。

新キャラクターは「少林拳」の使い手！
シリーズ伝統の中国拳法系だった!!

Original Game © SEGA/CRI 2001

バーチャファイター4 緊急インタビュー vol.2

NAOMI2でどこまでできるのか……そこからスタートしています

AOUエキスポでの映像出展、新キャラクター発表に衝撃を受けたアルカディアは、前号に引き続きAM2 of CRIへと向かった。緊急インタビューvol.2の標的は、『バーチャファイター4』のデザインチーフである川越氏。今月は果たしてどんな話が聞けるのだろうか!?

聞き手：渡邊 雅史、霜田 和人、伊丹 恭（ARCADIA）

NAOMI-2、表現の可能性

――『バーチャファイター（以下VF）4』では、どういった部分を担当されているのでしょうか?

川越　『VF4』のデザインをとりまとめている、デザインチーフです。デザインはキャラクター、ステージ背景、2D表示といった部分についてですね。それら3つを統括しています。

――過去にデザインの仕事をされた、代表作を教えて下さい。

川越　入社して一番最初に携わったのが『デイトナUSA』です。それから、『スカッドレース』をやり、『ファイティングバイパーズ2』、『アウトトリガー』を経て、現在『VF4』をやっている最中です。バーチャシリーズに関しては、初代『VF』にはまったく関わっていないんですが、『VF2』と『VF3』のときは、たびたびヘルプとして手伝っていました。

――『VF』はシリーズを追うごとに見た目が格段に進化してきていますが、そういったビジュアル面でのコンセプトや、とくに見た目に気を遣われている部分などはありますか?

川越　『VF』から『VF2』、そしてそこから『VF3』への変化というのは、とてもわかりやすかったと思うんですよ。それで、『VF3』から『VF4』へ変わるときに、何をやったらわかりやすくなるのか? 普通に作ったら『VF3』からほとんど変化しないのでは?と、悩みました。VFは作るごとにボードが変わっているのですが、今回NAOMI-2になったことにより、このボードで何ができるのか?という部分が出発点になっています。ちょっとコンセプトという話からズレてしまいましたが。

――では、NAOMI-2の最大のポテンシャルを引き出す、というのがVFのコンセプトということになるのでしょうか?

川越　例えば、実写と見間違えるくらいの映像にしようと考えても、ボードの性能がついてこれなければ、そのコンセプト自体の意味がない訳です。コンセプトを出す前に、まずはそのボードの特性をよく考えて、そこからVFの方向性を決めていこうということになりました。

――『VF4』では何かをやってみようとか、何かを可能にしてみようとか、そういった目標のようなものはありましたか?

川越　キャラクターやモーション、背景などでそれぞれあるのでしょうけど、キャラクターに関していえば、ムービーで凄いといわれるのではなく、ゲーム上でリアルタイムに動くキャラクターを、より人間に近づけていきたいと思っていますね。筋肉の作り込みだったり、顔や服の作り込みだったり、そういう部分にこだわっています。

「リアル」ではなく「リアリティ」

――『VF4』でも、いままで以上にリアルさを追求していく、というのがあるのでしょうか?

川越　「リアリティ」を追求していきたいです。特に実写に近づけたいわけではないんです。VFのキャラクターを人間そのままにしても、魅力がなくなってしまうでしょう。キャラクター性を残すとなると、ある程度のディフォルメは必要だと思います。要所のディテールをリアルにすることにより、キャラクターをリアルだと認識してもらうことができると思います。

――完璧な「リアル」ではなく、ディフォルメの入った「リアリティ」ですね。

川越　そういうことになります。例えば、リアルだけを追求したデザインにしていくと、画面全体の色調が淡いものになっていくんですよ。現実世界では、原色の、RGBでいえば「B:100%」の物体というのは、ほとんど存在しないように。でも、『VF4』ではあえて強い色調の、現実にはないかもしれないけれどリアリティのある色調・色彩で作りたいと思っています。ゲームセンターで何台もゲームが並んでいる中で、『VF4』はすごく目立つ、綺麗な画面で、リアリティのあるキャラクターが動いている、というようにしたいですね。

Original Game © SEGA/CRI 2001

川越　康雄 氏

●バーチャファイター4 デザインチーフ
「デイトナUSA」、「スカッドレース」、「ファイティングバイパーズ2」、「アウトトリガー」にデザイナーとして参加。「バーチャファイター4」ではデザインチーフを務める。

キャラクターについて

―キャラクターに関してお聞きしたいのですが、VFに登場するキャラクターとは、どういった方向性で作られているのでしょうか？

川越　当然、プレイヤーの方々に好きになってもらいたいと思うのですが、必要以上に媚びたくはないですね。ゲームとしてキャラクターは立たせたいのですが、「常に格好良くありたい」ということもあり、アニメチックよりは劇画チックという感じで。VFの伝統を崩さずにいきたいと思っています。

―プレイヤーが気になるキャラクター数ですが、現在まったく情報のない旧キャラもいます。全体では何人になるのでしょうか？

川越　新キャラクターが2人追加されます。1人はAOUで発表した「少林拳」です。従来のキャラクターについてはまだどうなるかわかりませんね。

―もう一人の新キャラについての情報は、何か教えて頂けませんか？

川越　今いえることは、AOUで発表されたように、性別は女性です、ということだけです。それ以外はまだ発表できません。

バーチャと中国拳法

―ようやく一人目の新キャラクターが発表されたところでお聞きしますが、どういった経緯で決定されたのでしょうか？

川越　VFらしいということで、まず1人は中国拳法のキャラクターにしたいと思いました。すでにVFには中国拳法を使うキャラは多いのですが、見た目も動きも、既存のキャラとまったく違うタイプのキャラクターになっています。

―VFシリーズがそこまで中国拳法にこだわる理由というのは、どこにあるのでしょうか？

川越　やはり、功夫映画などを見ていても、中国拳法は動きが非常に面白いんですよ。あとは、技の見栄えがいいのがポイントですかね。リアルより、リアリティを追求する題材として、もってこいなんです。

―VFシリーズは、ブライアント兄弟がジークンドーを、リオンが蟷螂拳、瞬帝が酔拳を使っていて……など、全体的に中国拳法よりに作られている気がします。そういったバランスになった理由などはあるのでしょうか？

川越　VFの存在自体がまず、「中国ありき」なのです。作り出すキッカケが八極拳から始まり、次第に拳法を調べていく……というところからスタートしていますから。

―VFはヨーロッパなどアジア以外の格闘技が少ないですよね。安易かもしれませんが、ムエタイやボクサー、中国拳法以外のアジア格闘技などが出てきたりはしないのでしょうか？

川越　毎回そうだと思うのですが、当然今回も候補には出ていましたね。ただ、それなら他のゲームでやってもいいのでは？　ということで見送りました。VFで存在するべきキャラというものは、思ったよりも多くないんですよ。でも、少林拳の使い手は絶対にVF向きのキャラだと断言できますね。

―映画の『少林寺』などでは武器を使った拳法が出てきますよね。武器を使うキャラはVFシリーズにはいませんが、そういったキャラが登場する、などの案はありましたか？

川越　とくに「武器を持っていてはいけない」という鉄則があるわけではないです。やる以上は突き詰めたいと思っていますから、もしかするとジークンドーはヌンチャクに辿りつくかもしれませんね。ジャッキーがヌンチャクを持ってたり（笑）。でも、武器格闘ゲームに出てくるようなキャラは、VFではなく別の武器格闘ゲームに出したほうがいいんじゃないでしょうか。

―新キャラのモデルになった人物などはいますか？

川越　AOUで発表された「少林拳の使い手」に関しては、映画や書物などで登場する「少林寺の武僧たち」を参考にしています。ほとんどの人が「少林寺」と聞いたときに想像する、あのイメージです。ただ、そうしたイメージから素直に作っていくと、顔立ちはさわやかで正義の味方といった感じになりがちなので、多少ひねりをくわえ、ちょっと影のある引き締まったキャラクターを目指しています。

新キャラの少林拳は、絶対に『バーチャファイター』向きですね

「エフェクト」と「ギミック」

──『VF3』から何年後、などといった設定はありますか？

川越 特にないです。老けた印象を受ける方もいるかもしれませんが、大人っぽく仕上げたイメージです。現時点でベストな表現の仕方をしていると思っています。

──リアリティを追求していくと、大人っぽい雰囲気になるのでしょうか？

川越 細かな線が描けるようになったので、しわを描いてみる。そうすると今までより大人っぽく見える……ということですね。今発表されているキャラが決定というわけでもないですし。例えば、パイはちょっと顔を変更する案も出ています。

──顔を変えるというものは難しいのでしょうか？

川越 顔はひとつのパーツをいじるだけで印象がガラリと変わりますから、慎重に調整する必要がありますね。作業自体は部分によって難しさが違いますが、パーツそのものを直すより、どこに手を入れるかを考えている時間のほうが確実に長いです。

──本作での1Pと2Pのキャラの衣装の違いに、意味はあるのでしょうか？『VF』シリーズでは1Pが闘いの衣装、2Pは普段着のイメージでしたが。

川越 近い部分があります。片方はバーチャファイターらしい衣装、もう片方は我々のオリジナルのベストなデザインをチョイスして作っています。キャラに似合うかどうかが一番重要なんですが。

──ところで、VFにはヒットマークなどのエフェクトがありませんよね。そういったものを入れる予定はありませんでしたか？

川越 まず、ヒットマークですが、現実にあり得ないエフェクトを使ってしまうと、VFシリーズの目指す『リアリティ』にとっては大きくマイナスとなります。しかし、あるとわかりやすいという利点も考慮すべき部分だと思います。今は、技のヒット時に汗が飛んだり、筋肉がゆれるなどして表現することで、別の手法を用いたわかりやすさとリアリティを両立させる「マークのようなもの」の作成で試行錯誤しているところです。エフェクトに関しては、相手がダウンしたときに起きる砂煙や、雪の処理など、現実にあり得るようなものは、いろいろと再現しようと試みています。

──現在発表されているステージは4つほどですが、最終的に『VF4』のステージ数は、どれくらいになるのでしょうか？

川越 未定ですが、現在はクオリティが良いと判断したものを追加しているところです。各キャラクターに合ったステージを作ってやりたいですね。

──前号に掲載した写真で、砂埃や雪などの再現力が大変進化したと感じたのですが、そういった部分のバリエーションは増えていますか？

川越 見た目そのものより、キャラクターが何かアクションを起こしたとき連動して起こるもの……アクションに対するリアクションに注目してもらいたいですね。雪がへこんだりとか、壁が破れたりとか。

──ということは、ステージギミックなども用意されているのでしょうか。

川越 ギミックではないのですが、ステージの見せ方、カメラワークなどについては、色々凝ったことをやりたいと思ってます。AOUでのインパクトを超えていきたいと思っていますので。光の当たり方や、カメラワークといった部分、ラウンド開始時の演出などにも注目していただきたいですね。

──少々強引な質問なのですが、現在発表されている画面写真では、体力のゲージとかタイマー表示などがまだ入っていないようですが、どんな感じに仕上がるのでしょうか？

川越 画面表示まわりに関しては、従来のイメージ通りです。体力ゲージを数字にしたり、無くしたり、といったことは考えていません。このへんは、「王様が自ら革命を起こす必要なし」ってことですかね。ただ、今までのように簡素なものではなく、格好よく仕上がっていると思います。これからも3D格闘を極めることを目標にがんばっていきます。

──ありがとうございました。では、引き続き一刻も早く未発表キャラが見られるよう、頑張ってください（笑）。

川越 頑張ります（笑）。

AOUエキスポで新情報も発表!?

『バーチャファイター4』製作発表会の様子

去る2月23日、24日に行なわれたAOUエキスポ、セガブース。ここで、一般のプレイヤーに向けて初めての『バーチャファイター4』の製作発表会が行なわれた。

熱狂の初お目見え

ロープで仕切られたブースに収まりきらないほど詰めかけた来場者は、初めてみる『バーチャファイター4』のデモ映像を食い入るように見つめる。そして、シリーズ生みの親、鈴木 裕氏の講演（23日、24日は片桐氏）では、その一言一言に耳を傾けていた。

映像では新キャラ1人（女性）と鷹嵐を除いたすべてのキャラクターが登場。リアルな映像と洗練された映像演出に、皆息を飲む。

講演の内容は、『バーチャファイター4』のキーワードとなるいくつかの情報を中心に進められた。キーワードは次の通り。前号のAM2 of CRIインタビューで出てきた話題も含まれた。

●記憶媒体と携帯電話を使ったサービス／磁気カードなどの媒体に、プレイヤーの成長過程（新しい段位システム）や戦績を記録するシステムを検討中。また、携帯電話を使用した「VF－NET」というサービスも予定しており、こちらは今までとはまったく違う「VF」を介した遊び方の提供を目指しているようだ。今後の続報にも期待が持てる。

●少林拳と新女性キャラ／記事冒頭で紹介した「少林拳」と、もう一人「女性キャラ」がくわわることが発表された。少林拳の使い手は数多くの「構え」を使い、構えから構えへの変化なども入れる予定とか。また、発表会の時点でも、1レバー＋3ボタンの仕様で進められているようだった。

最後には、PS2上でライバルとなる「鉄拳」との関係にも触れ「両者にはそれぞれに良さがある」「VFの魅力を出し切る」と締めくくって講演を終えた。

『バーチャファイター』シリーズの生みの親である鈴木 裕氏によって、いくつかのキーワードが語られた。「VF－NET」などのかってない新要素も飛び出し、会場はいやおうなしにヒートアップしたぞ！

3D対戦アクションゲームとしてステータスを築き上げた『バーチャロン』シリーズが、今革新的な進化を遂げようとしている。前々号でも紹介したとおり、対戦形式がいよいよ2on2のチーム戦形式に突入。『フォース』という新しいフィールドにて、これまでとはまったく異なる構図の戦いが繰り広げられることは間違いない。

そして、今回新たに発覚したもうひとつの要素が、カードシステムによる自己データの管理だ。自分の戦績などを磁気カードに記録していけるというこのシステム。その戦績によっては、勲章や新機体が得られることもあるという。ついに『バーチャロン』はその場の勝ち負けのみで終わっていたアーケード対戦の枠を越え、継続的に遊べるフィーチャーを手に入れたのだ。

常識を打ち破る進化形に刮目せよ!!

新たなる戦場に、闘士たちが再び集う

SPECINEFF スペシネフ

背中の武装に若干の変化が見られるスペシネフ。羽による攻撃はなくなっているのだろうか？

暗殺機体参戦!!

革新的な新要素に隠れがちだが、参戦する機体についても気になっている人は多いことだろう。前々号で紹介した6機体に加え、今回はスペシネフの参戦が発覚。これで、計7機種の登場が確定した。まだどんな調整がほどこされるのかは分かっていないが、とりあえず存在がわかって一安心した人もいるのではないだろうか。

機体の性能面では、2on2という新たな構図での価値が問われるところ。パートナーとの連係や、見えないところからの攻撃などを考えると、今までとはまた違う戦略が求められそうだ。また、以前行なわれたロケテストバージョンではターボショットの一部が確認されず、どの機体もシンプルな武装に仕上がっていた。これが、発売までの道のりでどう変わっていくのかも興味深い。

さらなる追加は……!?

Fei-Yen フェイ・イェン

knではなくなり、フェイ・イェンに戻ったところも密かな注目ポイントかも。

VOX ボックス

いわゆるボック系の機体。実弾兵器らしさがさらにグレードアップしている。

TEMJIN テムジン

外見、武装ともにあまり変更が見られないところも、テムジンらしさなのか？

MYZER マイザー

バイパー系に属する可変機体。今回もまた、ゲーム中に変形可能なのだろうか。

APHARMD-J アファームド・ザ・ジャガー

トンファーとマシンガンという標準武装は、アファームドBに酷似している。

レーダーの進化も見逃せない！

前回紹介したバージョンと変わったのは、レーダーに地形が表示されていること。死角にいる敵の確認に一役買うレーダーは、ますますその重要性を増してきそうである。2機の敵機体、そして障害物までを計算に入れて動く。そんな時代がもうすぐ到来する。

ロックオンしていない敵の動きや向きを知るためには、レーダーが必須。

RAIDEN ライデン

ニューカラーの青がまぶしい。死角からのライデンレーザーは脅威になりそう

新時代の到来を告げる追加要素が発覚!!

VO4カードシステムで新機体を入手せよ

バズーカを持つライデンは、いうまでもなく従来型。武装が変更された左の2機種は、VO4カードによって得られる新型の機体だ。

今回が初の紹介となる新システムが、このVO4カードシステムだ。VO4ターミナルという筐体で購入することができるこの磁気カード。最初にパイロットネームと使用するバーチャロイドを入力し、そこにCPU戦や対戦のデータを保管していけるシステムだ。再度VO4ターミナルにカードを挿入すると、ターミナルが戦績を評価。それによって階級が上下したり、指令をクリアしていれば勲章を与えられたり、ということもある。

そして、なんといっても見逃せないのが、条件を満たしたときに選択できる新機体。武装が変更されたこの機体は、決して性能がいいものとは限らないものの、また新たな世界を見せてくれることだろう。ここでは、気になる新機体のバリエーションについて触れていくことにしよう。

まずは3機種の追加バージョンを紹介

フェイ・イェン

初代「バーチャロン」ファンにとっては、たまらない武装といえるかも!?

『オラタン』仕様の標準機に加え、昔懐かしいボウガンタイプが復活！　武装が変わることで、対戦の構図がどのように変化するのだろうか。

ボックス

マシンガンを装備したタイプが、ボックスの標準機体。従来のものに似たミサイルランチャー装備タイプは、カードを使って条件をクリアすれば使用できる。

全体的な機体の雰囲気までが変化しているボックス。好みが分かれそう。

アファームド・ザ・ジャガー

トンファー＆マシンガンという馴染みの深い武装が、標準機体のもの。新武装の機体は2種が決定しているようだ。アサルトライフル＆マチェットタイプは万能型、ナックルタイプは超格闘重視型機体、といったところだろうか。

「Ver.5.66」のアファームドCに近い武装。性能もある程度想像できる？

アファームド乗りの夢、超格闘機体。2on2ならば大きな戦力になりそう。

一年戦争に名を残すことはできるのか……

ついに発売となった『機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン』。今回からガッチリ攻略するぞ！

機動戦士ガンダム GUNDAM 連邦 vs. ジオン

発売元：バンプレスト　開発／販売元：カプコン

機体別攻略Text：SHO、ちゃっきー、善之字元帥、RED、ももやん

新兵必読!! MS操作マニュアル #02

基本操作から実戦テクニックまで、エースへの道のりは険しいぞ。

複雑な操作を必要とせずに、多彩な攻撃を行なうことができるのが本作のいいところ。しかし、ゲームセンターで遊べるようになってから日が浅いので、まだまだ理解していない攻撃方法、操作方法もあるのではないだろうか？

そこで、今回は基本的な操作方法だけでなく、普段気が付かない細かな点や、実戦での注意点を述べていこう。

また、次ページからは実戦で役立つテクニックや基本的な戦法、機体別解説などを掲載している。ぜひ参考にして、エースパイロットを目指してほしい。

射撃&サブ射撃

射撃は、基本的にロックした相手に向かって撃たれる。基本的には移動しながら射撃可能だが、機体や武装、移動方向によって足を止めてしまうこともある。重要なポイントなので、機体別解説や後半の『出撃時の心得』も参考にしてほしい。

リロードタイプも重要なポイントである。ビーム系は弾を撃っている時点から回復が始まり、1発ずつチャージされていく。実弾系は全部使い尽くすまでチャージされないが、チャージされれば一気に満タンになるのだ。

ロックした方向を撃つのだが、ガンダムは特殊なモーションで撃つことが可能。

中にはサブ射撃が基本になる機体もある。特性に大きな差があるのだ。

格闘

格闘戦は攻撃方法が豊富で、使いこなせば局面に応じた様々な攻撃を繰り出せるぞ。

ほとんどの機体は、相手と接近して格闘ボタンを連打することで2回、3回と攻撃を出すことができるが、遠い間合いでは、抜刀動作で終わる。

ジャンプ格闘と空中ダッシュ格闘は異なる場合がある。使い分けが重要な場面もある。ジャンプ着地格闘（着地直後に格闘ボタン）も、固有の攻撃が出ることが多い。

また、ダウンの起き上がり時に格闘ボタンを押すことで起き上がり格闘も出せる。

格闘＋ジャンプで出る特殊格闘は、キャラにより様々な攻撃を繰り出し、使い方次第で強力な武器となる。くわしくは、後半にある機体別解説を参照してほしい。

機体にもよるが、ステップからの格闘は大きな戦力になる。横だけでなく、前後も使おう。

ジャンプ着地直後に格闘ボタンを押すと、固有攻撃が出せることが多い。

ザクの特殊格闘は、エルボードロップ！　機体により、特殊格闘は様々だ。

ガンキャノンの特殊格闘は足払い。格闘ボタンを追加すれば、回し蹴りに派生。

ジャンプ&ブースト

ジャンプ中にダッシュ操作を行なうと、空中ダッシュとなる。あまり気づかないかもしれないが、ブーストゲージの続く限り繰り返すことが可能。空中での高速移動を可能にするテクニックだ。

水陸両用機体は水中でジャンプしてもブーストゲージが減らず、ジャンプダッシュで泳ぐことが可能だ。水中では恐るべき性能を発揮するぞ。

ブーストの性能は機体によって異なるが、ジャンプ→ダッシュを繰り返し、トリッキーな動きが可能。

水陸両用モビルスーツは、水中ジャンプダッシュで泳ぐことが可能。攻撃方法が変化することもあるぞ。

射撃性能補足： ビーム系、実弾系の違いとして、貫通力が挙げられる。ビーム系は実弾や機体を貫通する能力を持っており、実弾系は弾によってうち消されてしまうことがある。バズーカなどの弾は実弾系で簡単に落とされてしまう。ビーム系ならば貫通して相手機体に当たるだろう。ただし、機体も貫通するので、近くにいる味方にも当たる危険性がある。

先に進むための第一歩

特殊システム解説

ここでは、基本システム以外の特殊要素について紹介。プレイするときに、特殊要素を意識すれば上達は早いぞ！

Text：SHO

武装選択

一部のモビルスーツは、機体を選択後に武装選択を迫られる。連邦軍ではガンダム、ジオン公国軍では旧ザク、ザク、シャア専用ザクが、様々な武器を選択することが可能。武器選択はプレイヤーの自由で、好きな武装を選んでいくことになるのだが、ザクの武装は少し特殊。例えば、ザクのマゼラトップ砲はメイン射撃が強力になるのが基本だが、追加能力として「砲撃」が可能になる。また、ミサイルポッドは、メイン射撃ではなく、サブ射撃の変更になるなど、楽しめる要素が多い。

武装選択は自分のスタイルに合ったものを選ぶのが基本だが、非常に悩む。

選択する武器によっては、特殊な行動が追加されるものもあるのだ。

砲撃

「砲撃」とは、一部のモビルスーツのみが使える、特殊行動の一つ。サーチボタンを押しっぱなしにすることで砲撃が可能になり、通常よりも早く攻撃することができる。また、弾の軌道が変化することで、攻撃が当たりやすくなるという効果もある。ただ、砲撃の最中は移動することができないので、注意が必要だ。必然的に、遠距離での支援行動がメインとなるだろう。

砲撃が可能なモビルスーツは、連邦軍ならガンキャノン、ガンタンク。ジオン公国軍ならマゼラトップ砲選択時のザクと、ゾックの計4機。中でもガンキャノン、ガンタンクの砲撃は、ほとんど弾切れになることがないので、中〜遠距離を保つことができれば、絶大な威力を発揮するだろう。

砲撃時は山なりに弾が飛ぶため、障害物を越えて当たることもある。

ゾックも砲撃が可能だが、直線的なレーザー兵器なので砲撃の恩恵を受けにくい。

特殊な格闘

インストカードに表記されている以外にも、いくつかの特殊攻撃が存在する。大きく分けて挙げられるものは3つ。

ステップ中に格闘ボタンを押す「ステップ格闘」、格闘ボタンとジャンプボタンを同時押しする「特殊格闘」、空中ダッシュ中に格闘ボタンで「空中ダッシュ格闘」。これらの行動は、通常の格闘とは異なった専用の攻撃を出せる。ただし、格闘武器を装備していないガンタンクやジオングなどは、特殊行動が存在しない。

また、各モビルスーツによって単発攻撃だったり、2〜3回攻撃する連係だったりとさまざまなので、使いやすい攻撃を模索するといいだろう。

一部のモビルスーツには、組み合わせによって独特の攻撃になるのものあるぞ。

格闘＋ジャンプでの特殊格闘は、威力の高い攻撃が多いので試してみよう。

空中ダッシュ格闘は独特な攻撃が出るが、当てるのが難しい技もあるぞ。

シールド

一部のモビルスーツが装備しているシールド。飾りのようにも見えるが、状況によって敵の攻撃を防いでくれる重要な役割を持っているのだ。

キャラによって異なるが、シールドは使用する武器によって構える方向が違うということが重要。例えば、ガンダムがビームライフルを持っているときは左側にシールドを構えているが、ビームサーベルを持っているときは正面にシールドを構える。また、ゲルググはシールドを持つことはないが、常に背負っているので、背後からの攻撃を防ぐ、といった具合だ。

サーベルを抜いていれば、シールドを正面に構えてくれるのだ。

ゲルググの場合、背後から攻撃をくらっても防いでくれるのは大きい。

リロード

各モビルスーツの射撃兵器は装弾数が決まっており、撃ち尽くすと当然弾切れになる。撃ち尽くした弾は、画面右下のリロードゲージが回復すればリロードされるが、ビーム兵器と実弾兵器ではリロード形式が違うのだ。

ビーム兵器の場合、残弾が減っている場合でも常にリロードゲージが回復するのに対し、実弾兵器は残弾を撃ち尽くさないと、リロードゲージが回復しないようになっている。ただ、ビーム兵器のリロードは遅く、実弾兵器は早いという傾向にあるので、常に回復するビーム兵器だからといって無駄撃ちは禁物。

自分が使用する機体の武器の性質を理解して、弾切れを防ぐように心がけよう。

ガンタンクは実弾兵器のみだが、リロードが早いので弾切れになりにくい。

ビームライフルが弾切れになると、リロード時間が遅いので格闘メインになる。

シールド補足：シールドを構える方向は各機体によって異なるので、メイン武器と格闘武器を構えたときのシールド方向を把握しておくことが大事だ。また、シールドには耐久値が存在し、ある程度のダメージを防ぐと壊れてしまう。破壊されると当然シールド効果は無くなるので注意。例外的に、ギャンのシールドは壊れない代わりに格闘を防ぐ範囲が極端に狭い。

最低限覚えたい
出撃時の心得

いきなり戦場に放り込まれても戸惑うだけ。ここでは基本的な動き方とそのコツ、攻撃面と防御面を考察し格闘戦までをフォロー。作戦を遂行し生き残るための知識を、しっかりと身につけていこう。

Text：かっちん

〜基礎編〜

サーチとジャンプボタンの使い方を中心に解説。うまく使いこなせるようになれば、レベルアップできるぞ。

機体性能を引き出せ

基本的な操作は同じだが、モビルスーツごとにそれぞれ性能の違いがある。それらをしっかりと把握し、身につけてこそ、搭乗する機体性能が引き出されるというもの。

ここではまず、直接交戦する前から必要な、動かし方から理解しよう。移動手段であるステップや、敵機の位置を確認するターゲット切り換えなど、相手との距離が遠い作戦開始時から必要な行動だ。

後半では、格闘戦をメインにした攻撃編と、気分はニュータイプになれる防御編でステップアップしよう。

基本を理解して実戦で慣れる。この繰り返しでどんどんレベルアップしよう。

ステップの性質

ステップは前後左右の4方向に可能。通常の移動だけではかわしきれない、相手の射撃に対して使用することが多くなる。とくに、移動速度の遅い機体は頻繁に使うことになる。空中では呼び名がダッシュになり、4方向にダッシュ後は、斜めにも移動可能。

また、相手との距離により性質が変わるのも特徴。ステップは、通常直線的な動きをするが、相手に密着して行なうと回り込むように移動する。格闘戦を中心とした、至近距離での戦いに大きく影響を及ぼすぞ。

相手との距離が近いとき、密着した状態でステップをすると少し違う。

回り込むように移動するのが特徴だ。相手のダウン時などは、背後を狙おう。

相手との距離が遠いときなど、ステップは真横への移動となる。弾も避けやすい。

索敵しよう

サーチボタンを押せば、どんな状況でも相手を見つけてくれるわけではない。相手が遙か遠い距離にいる場合は、射程外となりロックオンはできない。たとえ敵機を目視できたとしても、である。

よって、片方の敵にターゲット切り換えできないときは、その敵が射程外にいるということになる。あせらずに、近くの敵に集中しよう。

なお、こまめにターゲットを切り換えることは、非常に重要である。ほんの数秒後には、お互いどのような位置関係にあるかはわからない。敵は背後から迫っているかもしれないからだ。

これは、身近の敵をこちらの攻撃でダウンさせたときにも行なおう。倒れている敵をじっと見ていても意味はないし、撃破した相手がどこから出現してきたかを把握する必要があるからだ。つねに敵2体の位置を知っておこう。

交戦中の正面の敵をダウンに追いやっても、ボーっと見ていることはないぞ。

常に周囲を意識して、もう1体はどこにいるのか確認したい。素早く切り換えろ。

ブーストゲージ

ジャンプボタンを押し続けると、ブーストを噴射して浮遊し続けることが可能。画面中央下部のゲージがゼロになると、それ以上ブーストを使えなくなり落下する。オーバーヒートをイメージするとわかりやすい。

ただし、ゲージの続く限りはさまざまな動きが可能だ。ジャンプ→空中ダッシュ→再度ジャンプもできる。常に押しっぱなしで全部消費するのではなく、効率よくゲージを使っていこう。

ほかに、空中ダッシュはもちろん、地上でのステップでもブーストゲージは消費する。これらは宇宙ステージでも同じだ。ちなみに、水陸両用のモビルスーツは、水中でのダッシュでブーストゲージを消費しないメリットがある。

なお、ブーストゲージは地面に降り立てば自然に回復。機体により差はあるものの、回復速度はかなり早い。

ジャンプボタンで空高く舞い上がるが、すぐにブーストゲージはゼロに……。

ブーストゲージは、浮いた状態でなければ自然に回復。ちょっとだけ待てばOK。

空中でのダッシュも、激しくブーストゲージを消費するので注意しておこう。

ただし、ブーストゲージが残っていれば空中ダッシュ後にジャンプもできる。

コストについて

総コスト（戦力ゲージ）はプレイ環境によって、数字が変化する。基準値は、4人での対人戦における600と考えよう。この数字から戦力を分析して機体を選んでいくのも実に面白い。

たとえば、ガンダム側のコストは375で、足して600を超えてしまう250のガンキャノンよりは、200のガンタンクのほうが余裕があるなど。次号では詳しく解析しよう。

プレイ環境（条件）	両軍の総コスト
自分1人対相手2人（対戦）	自軍750／敵軍600
自分1人でCPU戦	自軍600／敵軍400
協力プレイでCPU戦	自軍600／敵軍500
自分1人対相手1人の対戦	どちらも600
2対2の対戦	どちらも600

G事典

誤射注意：敵をロックオンしていても、横を向いて移動しているとあさっての方向に射撃してしまうことがあるので注意。とくに、バズーカ系によく見られる。味方にも当たるので危険。

起き上がり：起き上がりに格闘ボタンを押すと、起き上がり専用の格闘攻撃が出る。ただし、背後に回り込まれた場合は出ずに、振り向いてから普通の格闘攻撃が出る。よく見て使おう。

～攻撃編～

射撃時に心がけることと、格闘戦のコツを伝授。君のセンスをぶつけて、敵モビルスーツを撃破せよ。

射撃

射撃は当てることが最大の目的ではあるが、そのことばかりに集中してはいけない。常に動きながら行なうのが理想である。ただ、機体によっては射撃時に立ち止まらざるを得ない場合や状況がある。

そのような状況では、移動またはステップ後に射撃、そしてすぐに移動かステップと、止まっている時間を極力短くする工夫をしていこう。

あとは、距離によりサブ射撃を使用したり、相手の着地を狙うなどしていく。本作における射撃戦は、撃つタイミングが重要なのである。

射撃の瞬間に前へ入れると、格段に止まりにくくなる。なるべく立ち止まるな。

機体の性能や銃の種類にもよるが、基本的に横移動していれば射撃は当たらない。

ただし、前後に移動した場合は、止まっているのとなんら変わらないことになる。

格闘戦

格闘戦での攻撃は、ガードなどで防がれないため（シールドはある）、大ダメージを与えるチャンスだ。ぜひともコツをつかみ取ってほしい。

まず、通常の格闘攻撃は踏み込み速度が遅いことを覚えておこう。目の前の敵をロックオンしていても、ステップでかわされる可能性がある。追加入力も当たればデカイが、その分スキが大きいので注意。

そうならないためにも、相手のスキを見逃さないように心がけよう。ステップでかわしてから攻撃するなどの、探り合いが必要だ。

地上での格闘は踏み込みが遅い。避けられるとスキだらけなので、慎重に使おう。

また、特殊格闘やステップ中格闘などを使って、横への範囲が広い攻撃を有効に利用してもいい。そして、格闘戦のカギを握るのが空中で格闘ボタンを使用するジャンプ格闘。ロックオンした敵をホーミングする性質を持っているため、かわされにくい。機体によっては、空中ダッシュ中格闘も有効となる。

また、空中格闘系は、位置が高すぎると空振りすることがあるので注意したい。もう一回格闘ボタンを押せば攻撃できるが、振りのスピードにばらつきがあり不安定。ならば低空ジャンプから攻撃したほうが確実性は高い。ただし、射撃に弱い面も覚えておこう。

機体によるが、格闘戦の前には抜刀しておくとスムーズに斬りかかれる。

ジャンプ格闘は、向きが多少違っていても使っていけるのが強みになる。

ホーミング性能は高いが、読まれると撃ち落とされるし、反応もされる。

～防御編～

常に移動を心がけておき、敵にロックオンされているかを気づかおう。そうすれば相手が見えなくても避けられる？

真横への移動

撃たれている敵に対して、横方向へ移動するというのは、本作における弾避けの基本。ロックオンから射撃された弾は正確に放たれる。ただし、正確であるがゆえ、その場から少し動けばかわせるのだ。

よって、敵が真横にいるとわかっていれば、前後に移動していればかわせるはず。あとは、距離や弾速により、その度合いが変わってくる。

相手に対して横への移動を意識して動こう。ものによってはステップも行なう。

背後を向けていようが、その基本は同じだ。とにかく、横へ移動していこう。

ロックオンに注意

敵にロックオンされたときは「ピピピッ！」という警告音とともに、どの方向なのかも知らせてくれる。アニメを見たことのある読者なら誰でも知っている、あの音だ。

ここで難しいのが、その方向へターゲット切り換えで向き直すか、前述のように、その方向に対して横へ移動するかの判断。完全な正解はなく、パイロットとしての素質（？）の問題になってしまうが、あらかじめ、おおよその距離を把握しておきたいところ。

遠いようなら向き直って、近いと思ったら避けに専念しよう。見えない場合は勘で行なうしかないが、常に向きを垂直に位置させれば簡単には当たらないはず。その位置関係からは、避けたあとに向き直ろう。ただ、横からの射撃に対する横への移動は、正面の敵に対しては前後移動になる。同時に狙われた場合は仕方がないが、被弾しやすいぞ。

これは右にいる敵がプレイヤーをロックオンしていることを知らせている。

撃ってくると予想して、移動しておくことが重要。このとき、前方の敵にも注意。

格闘での注意点

格闘戦では攻守が一瞬のうちに入れ替わるため、いくつかの注意点も知っておこう。

まず、密着状態ではジャンプでの回避がほとんどできないということ。それは、格闘攻撃、射撃に関わらずだ。空中へ逃げたい気持ちもわかるが、いい結果にはつながりにくい。横ステップか後ろステップが基本。ジャンプする場合は、格闘攻撃の間合い外で。

また、倒れない機体は一気にたたみかけられてしまうので、注意したい。射撃でダウンさせるorひるませるか、距離をとって間合いを開けよう。

ダウンしない機体は、メリットであると同時にデメリットでもある。[illegible]

距離が近い場合は、ジャンプでの回避はほぼ不可能になる。よけるならステップだ。

G事典

味方とは散開しよう：2対2で作戦を遂行する本作では、適度に散らばって行動したほうが戦いやすい。それだけで、相手から見れば画面に2人収まることが少なくなり、2方向から射撃される可能性が出てくるため、被弾することも多くなるはずだ。逆に、固まっていると同じ方向からしか弾が飛んでこないことになるので、容易にかわされることになりかねない。

自慢の火力で敵機を圧倒せよ！

コスト 250 / ― / ― / 砲撃可能

射撃武器重視の戦術は、使いやすさにつながっている。

RX-77 ガンキャノン

機体データ

項目	値
耐久力	560
ロックオン可能距離	650m／800m（砲撃時）
防御力	B
通常移動速度	35.4m／s

武装データ

武装	弾数	射程	威力
ビームライフル	弾数：4	射程：600m	威力：100
ガンキャノン砲	弾数：6	射程：700m	威力：60×2
キック			威力：60～80

ガンキャノン砲に頼れ

攻撃の軸は、トレードマークのガンキャノン砲。まずはこの武器を使いこなすことが、強さを引き出すための最優先事項となる。弾数こそ少なめだがリロードが早いので、気にせず多用できるのがうれしい。中距離で敵機のスキを突くときのほか、近距離戦でも便利。少し不安のある機動力と格闘の弱さを補うためにも、相手の格闘をこれで迎撃する感覚をつかんでおきたい。バリエーションは少ないが、これひとつで敵機と十分渡り合っていけるぞ。

また、ガンキャノン砲は砲撃も可能。遠距離戦での味方機の援護が主な使い道だ。

さて、もうひとつの武器となるビームライフルは、弾速が遅く当たりにくいのが欠点。ほかのMSが持つ同系統の武器に比べて、やや使いにくい印象は否めない。エネルギー切れが早く、連発できないことも短所のひとつだ。こちらは、ガンキャノン砲のリロード時間を補う牽制武器程度と考えたほうがいいだろう。

なにはなくともガンキャノン砲。格闘に対しても、この武器で迎撃するのがベストだ。

連邦の白い悪魔

コスト 375 / 盾 / 武装選択 / ―

全機体中、最も扱いやすく高性能なのがガンダムだ！

RX-78 ガンダム

機体データ

項目	値
耐久力	520
ロックオン可能距離	600m
防御力	B
通常移動速度	43.4m／s

武装データ

武装	弾数	射程	威力
ビームライフル	弾数：10	射程：700m	威力：120
ハイパーバズーカ	弾数：15	射程：600m	威力：[illegible]
ガンダムハンマー			威力：200
バルカン	弾数：50	射程：150m	威力：8
ビームサーベル			威力：80～120

※1：ハイパーバズーカの威力は、弾頭100、爆風40

死角ナシ！

連邦の白い悪魔といわれただけのことはあり、攻撃力、機動性、防御力のどれをとってもトップクラスのモビルスーツであることは間違いない。

中でも注目したいのが、ビームライフルの弾速が速く当てやすいということ。射撃ボタンを押してから弾が出るまでも、非常に早いのだ。移動速度の遅い機体ならば、ステップで回避される以外はほとんど当たるほどの高性能。格闘も非常に強力で、ビームサーベルを抜く動作も早く、使いやすい。

また、数ある格闘行動の中でもステップ格闘は使いやすいので、覚えておくといいぞ。

いいことずくめのガンダムだが、欠点もある。まず、ビームライフルのリロードが非常に遅いということ。一度弾切れになると、かなり長い時間ライフルは使用不能になる。

あとは、コストが非常に高いこと。ガンダムがやられると戦力ゲージが一気に減ってしまうので、味方の組み合わせには十分注意しよう。

どの方向にも素早く攻撃してくれるビームライフル。無駄弾は使うなよ！

コストの低さが武器の標準機体

コスト 195 / 盾 / ― / ―

決定力、防御力不足は、性能の高さで十分に補える！

RGM-79 GM

機体データ

項目	値
耐久力	400
ロックオン可能距離	540m
防御力	D
通常移動速度	38.6m／s

武装データ

武装	弾数	射程	威力
ビームスプレーガン	弾数：12	射程：600m	威力：75
バルカン	弾数：50	射程：150m	威力：6
ビームサーベル			威力：70～90

安さも大きな武器

連邦一コストの低いGMだが、その装備は十分に戦える標準クラスのものが揃っている。さすがに攻撃力は低いものの、性能だけ見れば十分。

ビームスプレーガンとビームサーベルを使いこなせば、近接戦闘での攻撃、中距離戦闘での支援と、オールラウンドな戦いを展開することが可能だ。状況によって変わる戦略に対応しやすいことは、大きな長所といえる。とくに、ガンダムと似た性質を持つビームサーベルは頼れる武器だ。通常の格闘のほか、使いやすいジャンプ格闘や空中ダッシュ中格闘を基本に、敵機にダメージを与えていこう。

回避力の高さも、忘れてはならないポイント。盾も持っているので、回避に専念すればアッサリ倒されることは少なくなるはずだ。強い機体と対峙した際にはこれを活かし、じっくり戦うといいだろう。

組んでいる機体にもよるが、GMが性能の高い敵機を引きつけるだけで意味がある、という局面は多いぞ。

通常の歩きだけでほとんどの射撃武器をかわせる。強敵相手には無理しないこと。

現役健在！

コスト 200 / ― / ― / 砲撃可能

高い耐久力と防御力、充実した武装に安心のローコスト。

RX-75 ガンタンク

機体データ

項目	値
耐久力	640
ロックオン可能距離	700m／1400m（砲撃時）
防御力	A
通常移動速度	39m／s

武装データ

武装	弾数	射程	威力
キャノン砲	弾数：6	射程：1000m	威力：60×2
ポップミサイル	弾数：90	射程：150m	威力：8×8

主戦力はキャノン砲

ガンタンクは、徹底した遠距離支援型のモビルスーツである。そのため、格闘戦に関する操作は一切なし。いかに近づかせないようにするかがカギを握っている。

保有する武器は大火力で頼もしい限り。射撃ボタンで放たれるキャノン砲は主力となる武器で、その射程はトップクラスだ。ヒットすればダウンさせることが可能なのも好材料（キャラによる）。なお、距離が遠い場合は砲撃もうまく使っていきたいところ。

いっぽう、格闘ボタンはポップミサイルが発射される。ヒットすれば相手はひるむので、密着状態で役立つ。

なお、キャノン砲のリロードは、ほとんど気にならないほど早い。この点が、大火力を有するイメージを与える要因だろう。欠点は、空中ダッシュがないことや、サブ射撃による攻撃がないなど。

完全に近づかれると苦しいが、背後から味方に迫る敵を狙撃したりと、フォロー役が似合うしぶい機体である。

キャノン砲はガンガン撃っていく。ターゲット切り換えも小まめに行なおう。

G事典 表の見方：各機体イラストの横にある表は、上から順に「コスト」……その機体の消費する戦力コスト　「盾」……盾（シールド）を持っているかどうか　「武装選択」……機体決定時に武装を選択可能かどうか　「砲撃」……サーチ押しっぱなしによる砲撃が可能かどうか　を、それぞれ表しています。「―」は、その機能を持たないことを表します。

漢ならばザクに乗れ！

MS-06 ザク（MS-06S シャア専用ザク）

コスト 160(175)

武装選択

砲撃可能

扱いやすく低コスト。新兵向きの機体といえるだろう。

機体データ（カッコ内はシャア専用機体）	
耐久力	440(400)
ロックオン可能距離	500m(510m)
防御力	B(C)
通常移動速度	35m／s

武装データ（シャア専用機体は欄外参照）			
ザクマシンガン	弾数：120	射程：300m	威力：16×6
ザクバズーカ	弾数：20	射程：380m	威力：※1
マゼラトップ砲	弾数：30	射程：800m	威力：100
クラッカー	弾数：2	射程：200m	威力：※2
ミサイルポッド	弾数：6	射程：525m	威力：※3
ヒートホーク	威力：80〜100		

※1：弾頭100、爆風40　※2：本体16、破片&爆風16×6
※3：(弾頭60、爆風40)×3 or 6連射

武装で戦い方を変える

ジオン公国軍の主力兵器であるザクは、扱いやすく低コスト。戦局によって柔軟な戦い方ができる良質の機体だ。異例ともいえる、計4種類の武装から選択できるのも大きな魅力である。

ザクマシンガンは当てやすい分、決め手に欠けてしまう。それならばミサイルポッドを選択した方がいいだろう。ミサイルポッドはリロードが早いので、惜しまず使うように。

ザクバズーカは弾速が遅く当てにくいが、ダメージが大きく転倒させることができるので、味方のサポートとして期待できる。当てる際は、近づくようにしよう。

マゼラトップ砲は威力と射程距離に優れている分、発射までが遅く、移動しながら攻撃することができない。しかし、砲撃が可能になるので、遠距離からの支援ができる。

ミサイルポッドは通常3発発射だが、ボタンを押し続けることで6連射も可能。

とはいうものの、最後は格闘戦がカギを握る。ジャンプ格闘→着地格闘等の連続技を駆使して、ダメージを与えていくようにしよう。

活かすも殺すもパイロット次第

MS-05 旧型ザク

コスト 160

武装選択

旧式モビルスーツで最新型を倒すことに情熱を燃やせ！

機体データ	
耐久力	400
ロックオン可能距離	480m
防御力	B
通常移動速度	35m／s

武装データ			
ザクマシンガン	弾数：120	射程：300m	威力：16×6
ザクバズーカ	弾数：20	射程：380m	威力：※1
クラッカー	弾数：2	射程：200m	威力：※2
格闘	威力：40〜100		

※1：ハイパーバズーカの威力は、弾頭80、爆風40
※2：本体（破裂前）16、破裂時破片16×6、爆風16×6

武器はどっちを選ぶ？

旧型ザクは、連射が効き装弾数も多いザクマシンガンと、威力が高い代わりに連射が効かないザクバズーカから武器を選択できる。どちらを選ぶかは好みが分かれるところだが、はじめのうちはダウンを奪えるバズーカを選んだほうが戦いやすいだろう。

足止め効果しか期待できないマシンガンは扱いにくい。まずはバズーカがオススメ。

長所と短所

他のモビルスーツと比べると、メイン&サブ射撃の貧弱さに不安点がある旧型ザクだが、格闘能力はかなり高い。

とくに、他の機体のような攻撃前の「抜刀」動作が必要ないのは、強さの一つといえよう。格闘の中で注目したいのは、ステップ格闘（スライディング）とジャンプ格闘（跳び蹴り）の2つ。まず、ステップ格闘は前方に移動しつつ攻撃するので、相手の近くで横方向にステップを繰り返し、スキあらば叩き込めるようにしておきたい。

いっぽう、ジャンプ格闘は突進速度が速く、敵の頭上を飛び越えながら使うと効果的。

高機動モビルスーツの決定版

MS-09 ドム（MS-09R リックドム）

コスト 225

機動性と格闘性能の高さがウリ。接近戦向きか？

機体データ	
耐久力	480
ロックオン可能距離	630m
防御力	B
通常移動速度	54m／s

武装データ			
ジャイアント・バズ	弾数：10	射程：525m	威力：※1
拡散ビーム	弾数：2	威力：40	
ヒート剣	威力：80〜120		

※1：ジャイアント・バズの威力は、弾頭60、爆風40

ドムの特徴

ドムは移動速度が速いことが大きな長所の一つ。ガンダムのビームライフルのように弾速が速い攻撃でも、ある程度の距離があれば、ステップを使わず横移動するだけで回避することが可能だ。

リーチの長いヒート剣による格闘も強力。特殊格闘はヒート剣を構えたまま一回転するもので、背後の敵にもヒットする。乱戦で敵機を見失ったり、背後を取られた際に役立つ。ジャンプダッシュ格闘はホーミング性能が高く、相手の死角から仕掛ければ高確率でヒットさせることができる強力な攻撃手段だ。

弱点は射撃の弾速の遅さで、遠距離から適当に撃っても、横移動で簡単に回避されてしまうことが多い。敵機の背後や、スキを狙うような使い方が必要になるだろう。

サブ射撃の拡散ビームもクセの強い武器だ。ほぼ密着でなければ当らず、ヒットすると敵機が一瞬よろける、という性質を持つ。一応、よろけた相手には追撃が可能だ。

ホーミング性能の高い、ジャンプダッシュ格闘が敵機にヒット！

ザクとは違うのだよ、ザクとは！

MS-07 グフ

コスト 200

メイン射撃の弱いグフは、格闘戦を中心に戦おう。

機体データ	
耐久力	480
ロックオン可能距離	490m
防御力	B
通常移動速度	45.5m／s

武装データ			
5連装マシンガン	弾数：80	射程：250m	威力：8×5
ヒート剣	威力：80〜120		
ヒートロッド	威力：58×α		

主力はヒートサーベル

メイン武器の5連装マシンガンだけで中距離を戦うのは無理があるので、機動力を活かして接近戦をメインに考えるのがグフのスタイル。

グフの格闘武器であるヒート剣は、全機体中でもトップクラスの早さで振り回すことができるので、非常に強力。サブ射撃のヒートロッドは密着した状態でヒットさせると威力は絶大なのだが、攻撃が発生するまでに多少時間がかかるので、イマイチ使いにくいのが難点。

ただ、ヒートロッドは伸ばした際にレバー左右+ボタンの追加入力で、左右に振り回すことが可能だ。状況に応じて使い分ければ、効果が期待できる。

グフはヒート剣を構えた状態で5連装マシンガンが撃てるうえ、移動中はシールドを前方向に構えるため攻撃を防ぎやすい。武器をしまうモーションも無く、スムーズに格闘戦に移れるので、常にヒート剣を持って行動することを心がけよう。

ヒート剣を抜いたまま5連装マシンガンが撃てるのは、非常に心強い。

G事典

シャア専用ザク・武装データ補足：「ザクマシンガン」……弾数：180　射程：300m　威力：16×5　「ザクバズーカ」……弾数：20　射程：380　威力：弾頭80、爆風40
「クラッカー」……弾数：2　射程：200　威力：本体(破裂前)16、破片16×6、爆風16×6　「ヒートホーク」……威力：80〜120

最強の水陸両用モビルスーツ

イロモノぞろいの水陸両用機体だが、コイツは一味違う！

MSM-07 ズゴック (MSM-07S シャア専用ズゴック)

コスト 200(220)

機体データ（カッコ内はシャア専用機体）	
耐久力	520(480)
ロックオン可能距離	580m(580m)
防御力	B(C)
通常移動速度	36m／s(42.5m／s)

武装データ（数値はシャア専用機体と共通）			
ビーム砲	弾数:10	射程:400m	威力:80
頭部ロケット砲	弾数:48	射程:400m	威力:16×6
格闘	威力:80~120		

実はバランスキャラ？

ズゴックは、水陸両用モビルスーツの中で最もバランスの取れた機体だ。遠距離での射撃、近距離での格闘、いずれも標準以上の性能を発揮する。とくに欠点の無い機体といえるだろう。

射撃は腕の先端から発射されるビーム砲、サブ射撃は頭部ロケット砲となっている。サブ射撃は歩きながら撃てないタイプなので、スキが大きいことに注意したい。ただし、泳ぎ中ならば話は別。残弾数が無くなるまで連射し続けることも可能で、左右に蛇行しながら撃てば、広範囲にばらまくこともできる。

格闘はノーマルズゴックと、シャア専用ズゴックで若干の違いがある。ステップ格闘は、シャア専用が姿勢の低い突き→裏拳(?)へ派生。ノーマルは昇龍拳似の攻撃。特殊技はシャア専用が昇龍拳、ノーマルが小ジャンプからの突き、となっている。ズゴックの攻撃は、武器を構えるモーションなしで繰り出せることが、大きな長所だ。

ステップ格闘でGMを貫く！　この名場面を狙って再現することも十分可能だ。

水中戦希望します！

ガンダムハンマーをも止めるパワーを活かせるか？

MSM-03 ゴッグ

コスト 200

機体データ	
耐久力	640
ロックオン可能距離	560m
防御力	B
通常移動速度	24m／s

武装データ			
メガ粒子砲	弾数:2	射程:200m	威力:20×12
魚雷	弾数:12	射程:300m	威力:※1
格闘	威力:100~140		

※1:魚雷の威力は、弾頭60×2、爆風40×2

移動さえ解消すれば……

ジオン公国軍初の水陸両用モビルスーツであるゴッグは、非常にクセの強い機体となっている。選ぶことをためらってしまうが、使い方が分かるとなかなか楽しい機体である。

ゴッグのメイン射撃はメガ粒子砲。強そうな名前だが、これが非常に使いにくい。射程が短く、拡散したビームのうちの1本が当たっただけでは、大したダメージにならないからだ。

そこで頼りになるのが、サブ射撃の魚雷。発射間隔が意外と短く、立ち止まることなく撃てるので使いやすい。装弾数が12発（2発同時発射）と少ないのが欠点である。

ゴッグは地上での移動速度が悲しいほど遅いので、ダッシュと格闘＋ジャンプの特殊格闘を使って移動していこう。特殊格闘の体当たりは素早く移動できるため、とっさの回避手段としても使えるぞ。

ステップは、レバーを入れた時間で距離が変わるので、接近戦では常に大きく動くようにしよう。

特殊格闘は高速で突進していくため、かなり命中率が高いぞ。

ジャブローならまかせろ！

強力な火力の使い方次第で戦局は大きく変わるはずだ。

MSM-10 ゾック

コスト 200

砲撃可能

機体データ	
耐久力	600
ロックオン可能距離	700m／1400m(砲撃時)
防御力	A
通常移動速度	36m／s

武装データ			
メガ粒子砲	弾数:8	射程:1000m	威力:48×4
頭部メガ粒子砲	弾数:1	射程:1000m	威力:120
クロー	威力:40~60		

水中に入ってこい！

水陸両用機体の宿命か、地上では非常に扱いづらいゾック。なんとか水中戦に持ち込みたいのだが……。

ゾックの主力兵器は、メイン射撃のメガ粒子砲。4本同時に発射するため避けにくく、シールドで防ぎにくい特徴を持つ。また、有効射程も長いので、遠距離からの支援が戦いの中心となるだろう。

ただし、攻撃範囲が広く貫通しやすいので、味方を誤射しやすい欠点も持つ。撃つときは周囲の状況を考えよう。

サブ射撃の頭部メガ粒子砲は、地上ではほぼ役に立たない。上にしか飛ばないため、ジャンプした相手にしか当たらないのだ。

頭部メガ粒子砲を使うなら、水中戦だ。水中での泳ぎの最中ならば、水平発射可能になるのだ。この状態になればかなり強いので、水中戦を誘ってみるのも一つの手段だ。

ゾックはとにかく遅いので、常にステップを駆使して移動するように。なるべくなら、水中ステージを選ぼう。

泳ぎ始めたら、サブ射撃の頭部メガ粒子砲を使うしかない！

接近戦を挑め！

射撃は貧弱だが、それを補う長所は十分だ。

MSM-04 アッガイ

コスト 170

機体データ	
耐久力	440
ロックオン可能距離	550m
防御力	B
通常移動速度	42.5m／s

武装データ			
頭部バルカン	弾数:20	射程:300m	威力:20×8
ロケット砲	弾数:10	射程:300m	威力:80
格闘	威力:40~120		

アッガイの特徴

アッガイはその姿に似合わず、意外に移動速度が速く、それが長所となっている。攻撃面では、射撃がやや貧弱だが格闘は扱いやすい、というタイプなので、接近戦向けのモビルスーツと見ていいだろう。武器を構えるモーションなしで格闘を出せるのも、格闘戦向けの特徴の一つだ。

注目したいのは特殊格闘で、昇龍拳のようなジャンプアッパーを繰り出す。空中ダッシュで接近する敵機を迎撃するのに使いたい。

射撃は前述の通りやや貧弱な感があるが、頭部バルカンは移動しながら撃てるので、ノーリスクで地道にダメージを与えることができる。サブ射撃のロケット砲は、ダメージもそれなりで、ダウンを奪うこともできるが、ややスキがある。敵の不意を衝くなどして、慎重に使っていこう。

他の水陸両用モビルスーツと同様、水中で泳ぐことも可能。ただし、射撃が貧弱なこともあり、あまり実戦的ではないかもしれない。

意外に小回りが効き、格闘戦向けと思われるアッガイ。コストが安いのも◎。

G事典 **水陸両用機体補足**：水陸両用機体が水中で泳いでいる際にレバーを入れ続けておけば、「動き止めてから射撃するタイプの攻撃」後などに、すぐに泳ぎを再開できる。これに移動したまま撃てる射撃や、水中での運動性能の制限が無いといった特徴を併せれば、かなり有利に戦えるハズ。ただし、「相手が水中戦に付き合ってくれれば」の話。

機体データ(カッコ内はシャア専用機体)	
耐久力	520(480)
ロックオン可能距離	590m(600m)
防御力	B(C)
通常移動速度	40.4m/s(42.5m/s)

武装データ(数値はシャア専用機体と共通)			
ビームライフル	弾数:10	射程:600m	威力:120
ビームナギナタ	威力:80~120		
ナギナタ回転	威力:80		

ナギナタ回転に注目！

中間距離ではビームライフルで射撃し、近距離ではナギナタをうまく活かす。格闘戦もそつなくこなせるため、オールラウンドに戦える。

メイン射撃のビームライフルはとにかく使いやすい。横方向か前方に移動していれば、立ち止まらずに射撃できる。

サブ射撃はナギナタ回転。攻撃力も持っているが、特筆すべきはバリア効果。まれに突き抜けてくるものの、信頼度は高い。斜め前方からの攻撃も意外に防いでくれる優れものだ。ほかに、ホーミング性能の高い空中ダッシュ中格闘も使いやすい。間違いなく優秀な機体だ。

なお、シャア専用機体は少し違うので補足。まず移動速度が上がっているが、ビームライフルも早く撃てる（射撃と射撃の間隔が短い）。また、ステップ格闘も専用のものが用意されている。空中ダッシュ格闘はキックになり、抜刀していれば追加入力可能。ただし、量産型にくらべホーミング性能が落ちてしまう。

ナギナタ回転で前方をカバー。背後はシールドが射撃を防御してくれる。

機体データ	
耐久力	520
ロックオン可能距離	600m
防御力	B
通常移動速度	39.6m/s

武装データ			
ニードルミサイル	弾数:10	射程:600m	威力:8×5
ハイドボンブ	弾数:10	射程:※1	威力:※2
ビームサーベル	威力:90~130		

※1：ハイドボンブの射程は、距離ではなく漂う時間。何も当たらなければ6~7秒　※2：本体20×5、爆風20×5

各武装の性質

メイン射撃のニードルミサイルは、一度に5発ずつ発射してしまうため、あまり連射できないのが難点。中距離での牽制程度に考えよう。

サブ射撃のハイドボンブは、自機の前方に機雷をまきちらすというもので、射撃には適さない。近距離戦になったときに「撒いて」おき、敵が斬りかかってきたところに当てる使い方がメインとなる。

格闘はバリエーションが非常に豊富だが、主に使っていくのはステップ中の格闘＋ジャンプ同時押し。3回連続で敵を斬りつけるので、ステップ中は常にこの攻撃を狙えるよう準備しておきたい。

基本戦術

遠距離戦が苦手なギャンは、いかにして敵に接近するかが焦点。幸い歩行速度は速いので、常に移動し続ければ回避率は上がる。また、盾の活用も重要なポイント。ギャンの盾は他の機体と違い、壊れることがないので、弾を受けるコツをつかんでいこう。

近距離戦で狙っていきたいステップ中格闘＋ジャンプ。3回連続で敵を斬る！

シャア専用機体と特殊な機体について

ザク、ズゴック、ゲルググにはシャア専用機体が用意されている。シャア専用は機体が赤いだけでなく、性能的にも違いがあるのだ。

シャア専用の移動スピードは3倍とはいかないまでも、移動性能は高い傾向にある。また、射撃武器の発射間隔も短く、連射しやすい。格闘戦でも違いがあり、通常の機体より攻撃回数が多くなっている。各種格闘系も量産型機体とは違う攻撃が用意されている。

しかし、高性能な反面、機体の耐久度が若干低く、戦力コストもわずかに高い。

ドムはリック・ドムと分けられているが、性能差はない。地上用がドム、宇宙専用がリック・ドムと名前が違うだけだ。

水陸両用機体は、水中を泳げる代わりに、宇宙ステージには行けない。逆に、宇宙専用機体のジオングは、地上ステージでは選択できないという制約があるのだ。

機体データ	
耐久力	520
ロックオン可能距離	600m
防御力	A
通常移動速度	49.2m/s

武装データ			
腕部ビーム砲	弾数:50	射程:700m	威力:42×5
頭部ビーム砲	弾数:1	射程:600m	威力:80

十字砲火を浴びせろ

ジオングはかなり特殊な性質をもったモビルスーツである。至近距離の戦闘には不向きであるため、常に距離をとって戦うようにすること。

メイン射撃である腕部ビーム砲は5本射出され、それぞれに攻撃力がある。また、格闘ボタンでは頭部ビーム砲が放たれるため、格闘（直接攻撃）は存在しないことに注意。

サブ射撃はジオングならではのオールレンジ攻撃。相手をロックオン後、レバーの前後左右でどの方向から攻撃するかを決めることができる。レバー前なら、ジオングから見て奥から手前に射撃することになる。なお、位置を指定後はジオングが移動してもそのまま。奥から射撃することに変わりはない。

基本的なには、奥と左か右からの射撃を同時に狙っていけば、ほとんど避けられないはず。なるべく距離が遠いうちにダメージを与えたい。もし近づかれたら、片手だけ離し（横から狙う）、もう片方は本体から射撃してもいい。

空中ダッシュはブーストゲージをあまり消費しないため、長時間の飛行が可能だ。

G事典
ゲルググ補足:ナギナタ回転はジャンプ中も使用可能。ほとんど敵の真上に降りないとヒットしないが、シャア専用機ならダウンを奪える。ただし、着地後は再入力が必要となる。
ジオング補足:オールレンジ攻撃もきっちり相手をロックオンして使わないと射撃(サーチ)してくれない。ちなみに、ロックオンしないで手を切り離すと、空中に浮遊したまま待機する。

カプコン製3D対戦アクション最新作!!

本作のジャンルは“3D対戦アクション”。画面を見る限りでは、以前に同じカプコンから発売された「スポーン」に近いタイプのゲームだと推測できる。アーケードではまだ新しいジャンルなので、これを機にプレイしてみてはいかがだろうか？

コミック版にも多く登場する女性キャラクター。スラッシュは本作オリジナルキャラだが、銃や剣を巧みに操る姿が想像できる。

スラッシュ SLASH

HEAVY METAL Geomatrix

ヘビーメタル ジオマトリックス
発売時期：2001年6月予定
ジャンル：3D対戦アクション
メーカー：カプコン
使用基板：NAOMI

※記事内容および画面写真は開発途中のものです。

アメリカで超人気のコミック誌、『ヘビーメタル』を題材にした3Dアクションゲームが、カプコンから発売決定！今回はその第一報を一気に紹介しよう。

Text：SHO

ZEUS ゼウス

右手には剣、左手には重そうな武器を軽々と持つゼウス。モヒカンのナイスガイ！一見重量級のパワー型とも思えるが……。

筐体2台で4人対戦が可能!!

多人数プレイが大きなウリとなっている本作は、画面を2分割することで、1台の筐体で2人までプレイ可能となっている。1台で協力や対戦プレイが可能、2台あれば4人同時プレイを楽しめるのだ。少ない台数で多人数プレイが可能なのは魅力的！

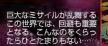
HEAVY METAL：日本でアメコミといえば、X-MENを始めとしたマーヴル系や、バットマンなどが有名で、ヘビーメタルを知る人は少ない。昨年パソコン用のゲームでヘビーメタルを題材にした作品が発売されたが、知名度は未だ低い。日本語版のコミックは発売されていないので仕方のないことだが……。ビデオならあるので、興味のある人は探してみては？

フィールドに出現する様々な武器を使いライバルたちを撃破せよ!!

とにかく様々な武器が用意されていることが本作の特徴。基本的には銃、剣、トラップの3系統だが、その種類は数知れず。これらの武器がフィールド上に出現するので、それを拾いながら闘っていくのだ。どの武器を使うかはプレイヤー次第なので、使いやすいものを選ぼう。

この写真のように、武器アイテムがフィールド上に出現する。キャラクターに合った武器を使うか、好みの武器をこだわって使うかは君次第。

巨大なミサイルが乱舞するこの世界では、回避も重要となる。こんなのをくらったらひとたまりもない……

どちらも武器は火炎放射器だが、攻撃内容は異なっている。各武器にはスペシャルアタックが用意されており、同じ武器でも操作次第で異なる攻撃が可能なのだ。

ビームソードで一閃！　密かに注目してもらいたいのが、左手には銃、右手に剣を持っている点。両手にそれぞれ武器を持てるということは……、両手に剣を持つことも可能なのか？

地面にセットし、そのエリアに敵が入れば作動するトラップ系の武器。敵からは見えないので、逃げているときや、通路などに仕掛けておけば効果倍増か？

重量感のある武器の中でも、このライフルはとくに魅力的。武器の性質から考えるに、当てにくく扱いは難しそうだが、破壊力は期待できそうだ。

HOUND

ハウンド

右手にバイクのエンジンのような銃を持ったハウンド。金髪にサングラスのクールガイだ。性能は平均的といったところか？

誘導性があるかは分からないが、画面一杯に広がる多弾頭ミサイルランチャーは驚異的。威力は弱そうだが、確実にダメージを与えるにはこの手の武器がいいだろう。

キャラクターデザイナー：本作のキャラクターデザインを手がけた「サイモン・ビズリー」は、アメコミマニアなら誰でも知っているほどの有名アーティスト。彼独特の暴力的で力強い描画は非常に魅力的で、細かい部分まで描き込まれたアートワークは、もはや芸術といっても過言ではない。その手の絵が好きな人は、トリコになること請け合いだ。

個性的なキャラクターは全部で12人!!

本作の使用可能キャラクターは全部で12人。現在名前が分かっているのは、前々〜前ページで紹介したハウンド、スラッシュ、ゼウスの3人。それ以外にも、1人は前ページのトラップ武器の写真、7人はこのページの写真で姿を確認できる。見る限りではクセのありそうなキャラばかりだが……詳しくは続報に期待してくれ！

いかにも悪役っぽい色白のキャラクター。貴族のような服装で剣を振り回しているということは、剣が得意なのか？悪役フリークにはオススメ。

一見主人公タイプの青年と、黒髪の女キャラが、鎧をまとった相手に斬りかかるシーン。どのキャラも人気が出そうだ。

色白の少女タイプのキャラクター。少女なのに可愛らしくしないのが、日本とは違うアメコミデザインを感じさせる。

異星人のようなキャラがミサイルを放つも、懐に潜り込まれて剣の一撃をくらう。右手に収束している光は一体？

TGS2001春で一足先にプレイ！

本作『ヘビーメタル ジオマトリックス』は、アーケード版、ドリームキャスト版ともに、絶賛開催中（3/30現在）の東京ゲームショウ2001春への出展が決定している。この記事を読んで興味を持った人は、ぜひとも足を運んで自分の目と腕で確かめよう。

3月30日、31日、4月1日の3日間、カプコンブースにてプレイ可能だ。

金髪のロンゲ剣士。両手で剣を持っているところを見ると生粋の剣士なのだろうか？

サテライトモードとは？

写真を見る限りでは上空から狙撃するモードらしいのだが、詳細は一切不明。アイテムによって使えるのか？　はたまたキャラ特性として使えるのか？　なんにせよ、目玉システムのひとつであることに間違いはなさそうだ。

敵の頭上から攻撃できる狙撃システム。スナイパー気分を味わえる？

WHAT'S HEAVY METAL?

写真右／Kevin Eastman（ケビン・イーストマン）

HEAVY METAL誌のオーナーで、エディターやパブリッシャーもこなすクリエイティブな人物。日本でもよく知られている『Teenage Mutant Ninja Turtles』の原作者兼オーナーでもある。本作では、ストーリー原案と各キャラクターのラフデザインを担当している。

写真左／Simon Bisley（サイモン・ビズリー）

HEAVY METAL誌のなかでもとくに人気のあるイギリス人のアーティスト。『LOBO』『Judge Dredd』『Batman/Judge Dredd』などの作品のほか、映画の世界でも活動しており、熱狂的ファンが数多く存在する。本作では、すべてのキャラクターデザインを担当している。

本作の原作にあたる『HEAVY METAL』は、アメリカの大人向け人気コミック誌。とくに決まった連載はなく、さまざまなアーティストがSFを中心に毎回異なるストーリーを展開する形式で展開。20年以上刊行され続け、これまでに200刊以上が出版されている。

そして本作では、『HEAVY METAL』誌の人気アーティスト（詳しくは左記）がデザインを手がけているぞ！

ヘビーメタル2001年3月号（隔月刊）。表紙はサイモン・ビズリーが手がけている。

隔月刊のほか、年3回のペースでスペシャルシリーズが刊行。これは「FANTASY SPECIAL」だ。

シェーキー秋友が語る！

『HEAVY METAL』！　それは'77年の創刊と同時に世界のSFファンタジー・アートを一変させ、現在も各国のクリエイターたちをインスパイアし続けている、アダルト・テイストのコミック・マガジンである！「フレンチ・コミックスの神様」メビウスを世界に紹介し、大友克洋ら日本の業界人にも絶大な影響を与えた、鋼鉄の伝説！　それが『HEAVY METAL』だ!!

シェーキー秋友：マーヴルシリーズなどの影で暗躍した、知る人ぞ知るカプコンのアメコミ怪人。でも知らなくても別にどうということはない。ちなみに奥さんは美人だ。

ゲー事典　**サウンド：**ケビン・イーストマンやサイモン・ビズリーを起用するなど、非常に力の入っている本作だが、実はサウンドにも非常に力を入れている。詳細はまだ明かされていないが、メタル界の超有名一流バンドが鋼鉄バトルサウンドを手がけているのだ。ヘビーなゲームにヘビーなサウンド！　とことんこだわったこのゲームは、今春の超期待作なのだ！

The Sea Power
プロギアの嵐
TM
期待の新機軸シューティングゲーム『プロギアの嵐』超特集!!
CHECK IT!!
初心者からバリバリのシューターまで、誰にでも楽しめる要素が満載！
レトロ・フューチャー感覚の『プロギアの嵐』を、完全網羅するぞ!!
Affinity
キャラクターの相性が戦況を左右する!!
緻密な設定に裏付けされた『プロギアの嵐』の世界で、少年空士たちを操り、元老院の野望をくい止めろ！ キャラクターごとの組み合わせには「相性」が存在する。組み合わせの結果は、ゲーム中やエンディングにも反映されるから、色々な組み合わせで何度も楽しめるハズ。君の選んだペアの相性は、はたして……!?
Jeweling
敵機を破壊した爆風に、敵弾を巻き込めば得点アイテムに変化！ どんなに激しい弾幕も、一転して高得点のチャンス！ シューターは点稼ぎに、ビギナーは安全確保に、自分のスキルに合った効果が期待できるぞ!!
NEXT 軍港へ
Best Couple
業界初!! 「好感度システム」!!
ベストカップルは君の手で探し出せ!!
パイロット（プレイヤー）の行動で、パイロットとガンナーの関係がリアルタイムに変化する！ 「活躍度」「安全度」「好感度」の各パラメータを上げて、最高の相棒とともに敵を撃ちつくせ！ 「ベストカップル」を見つけ出せば、色々とお得なことが起こるかも!? 君はどこまでパートナーの好感度を上げられるかな？
稼働時期：4月予定
©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.
SUPPORTED BY CAVE CO., LTD.

まずは本作の遊び方を、初歩の初歩から徹底サポート。攻略文中に使われている用語などもここで覚えておこう。

Text：善之字元帥

はじめのうちは、ザコを撃ちやすいギャンブラーを選んだほうが若干楽かな？

STEP 1 まずは戦闘機を選ぶ

コインを入れてスタートボタンを押したら、まずは戦闘機を選択する。選べるのは、ワイドショットだが威力が低い「ギャンブラー」と、ストレートショットで威力が高い「ミリタント」の2種類。移動速度はミリタントのほうが速いが、ステップ2で選択するガンナーとの組み合わせでも若干変化するため、その差は絶対的なものではない。

ちなみに、戦闘機およびガンナーの選択時にスタートボタンを押すと、キャラクターのコスチュームがカジュアルなものに変化する。

γは射撃方向をうまくコントロールできないので、初心者にはαかβがオススメ。

STEP 2 ガンフライヤーを選んでゲームスタート

次に選ぶのは、戦闘機を支援する「ガンナフライヤー」。これは、ストレート型のα式、ワイド型のβ式、誘導弾型のγ式の3種から選択できる。戦闘機との組み合わせによって、移動速度や攻撃力といったステータスが変化するので、いろんな組み合わせを試してみよう。

キャラクターの相性によっては、好感度システム（ステージクリア時に表示されるプレイ内容評価のシステム）に影響を及ぼすものもあるかも？　ガンフライヤーを選んだら、いよいよゲームスタートだ。

STEP 3 ゲームの基本操作をマスターしよう

スコア&残機

スコアが300万を越えると残機に1機追加。以降は400万ごとに残機が増える。

ジュエルシンボル

ジュエリング（後述）を狙う際の目安。詳しく知りたい人は左ページを参照。

ボムストック

ボムの使用可能回数を示している。ボムアイテムを回収すると最大3発まで増加。

ジュエルカウンター

宝石や指輪を回収すると増えていく。さまざまなボーナス点の目安にもなっている。

基本操作は実にシンプル。8方向レバーで自機を移動し、Aボタンがショットによる攻撃、Bボタンがボム（緊急回避用。長い無敵時間がある）というものだ。もう一つのCボタンはショットのフルオート連射だが、これはオプション設定のため、お店によっては使えない可能性があることに注意。連射が設定されているかどうかは、タイトル画面にも表示されるので確認しておこう。

機体のコントロール

STEP 4 ファイターモードとガンナーモードを使い分けて攻撃しよう

ファイターモードは、ショットボタンを連射して攻撃するモードで、戦闘機の攻撃範囲が広く、移動も速いという特徴を持つ。一方のガンナーモードは、ショットボタンを押しっぱなしにして攻撃するモードで、戦闘機の攻撃範囲が狭く、移動も遅い代わりにガンフライヤーが敵を自動的に狙ってくれるのが特徴。ザコ戦ではファイターモード、弾を避けながら敵に撃ち込みたいときにはガンナーモードといった具合に使い分けよう。

ファイターモード

ファイターモードはショットの攻撃範囲が広く、ザコ戦に適している。

ガンナーモード

ガンナーモードはガンフライヤーが敵を自動的に狙ってくれるのが強み。

STEP 5 ジュエリングを狙ってみよう

ジュエリングとは、敵を倒したときに発生する爆風に敵弾を巻き込むことによって、その弾をアイテムに変えてしまうシステムのこと。難しく考えず、「敵本体と敵弾が固まっているところにショットを叩き込むと宝石が出る」くらいに理解しておけばOKだ。また、ジュエリングで出現したアイテムは、攻撃モードを切り換える（ファイターモード→ガンナーモード。その逆も可）と、吸い込むようにして自動的に回収することができる。

敵を倒した爆風の中に敵弾を巻き込むと、その弾が消えて……、

宝石や指輪など得点アイテムが出現。これがジュエリングだ。

パワーアップ系アイテムについて：パワーアップアイテムは、4つ回収するとショットが最強状態になるが、この状態でさらにアイテムを回収すると、ジュエルカウンターに1000加算される。また、ボムを3つ持った状態でボムアイテムを回収すると、ジュエルカウンターに1万（最高+2万まで上昇）加算される。

Advanced "Jeweling"

ジュエリングをスコア稼ぎに応用するためには、システムについての知識が必要不可欠。ここでしっかり学んでおこう。

Text：善之字元帥

まずは予備知識

前号でも説明したように、ファイターモードとガンナーモードでは、ジュエリングしたときに出現する得点アイテムが異なる。具体的には、ファイターモードだと指輪が、ガンナーモードだと宝石が出現するといった具合だ。

指輪と宝石で最も異なるのは、獲得時のスコアである。一番価値の高いダイヤで比較すると、指輪が100点なのに対して、宝石は1280点。つまり、ジュエリング稼ぎはより価値の高い「宝石」を、どれだけ回収するかが重要なのだ。

ただし、価値の低い宝石や指輪でも、回収してジュエルカウンターを増やせば、

①ステージクリア時に加算されるボーナス点の増加
②撃ち込み点が上昇

……といったメリットがあることも覚えておこう。

結局、ジュエリングのスコア稼ぎは、どれだけダイヤの宝石を集めるかが重要。

指輪／宝石の点数表

	サイズ	得点 指輪	得点 宝石	ジュエルカウンター増加量（指輪・宝石）
アメジスト	小	10点	10点	1
	中	20点	10点	2
	大	30点	10点	3
ルビー	小	40点	20点	4
	中	50点	40点	5
	大	60点	80点	6
エメラルド	小	70点	160点	7
	中	80点	320点	8
	大	90点	640点	9
ダイヤモンド		100点	1280点	10

ファイターモードとガンナーモードの違いを徹底マスター

ファイターモードでのジュエリング

ガンナーモードへの布石

ファイターモードのジュエリングは、爆風に巻き込んだ弾数によって、出現する指輪が変化する。当然、高い指輪を出すためには、なるべく多くの弾を引きつけてからジュエリングしなければならない。

次に、画面左下のジュエルシンボルに注目しよう。このシンボルは、ガンナーモードでジュエリングしたとき、どんな宝石が出現するかを示している。そして、シンボルにはファイターモードで回収した指輪のうち、最も高いものが表示されるしくみである。

これらを総合すると、ファイターモードでのジュエリングは、ガンナーモードでより高い宝石を出すための「布石」であることがわかるだろう。まずはファイターモードでジュエリングし、シンボルを育ててからガンナーモードでジュエリングするのが、本作のセオリーなのだ。

ボムの重ね取りとシンボル

ジュエルシンボルは、いったんガンナーモードでジュエリングする（正確にはその後ファイターモードに戻す）と最低のアメジストに戻ってしまう。しかし、ボムを3つ持っている状態でさらにボムアイテムを回収すると、シンボルが一定以下に下がらなくなる。スコア稼ぎには重要なテクだ。

爆風に巻き込む弾が少ないと、安い指輪しか出現しないためシンボルが育たない。

一気に大量の弾をジュエリングし、シンボルをダイヤの指輪まで引き上げよう。

ガンナーモードでのジュエリング

ファイターモードとの違い

ガンナーモードのジュエリングは、爆風に敵弾を巻き込んで宝石にするという点こそファイターモードと同じだが、その性質は大幅に異なる。

最も大きな違いは、ジュエリングが発生したとき、近くの弾を巻き込んで宝石にする「連鎖」の概念が存在することだ。特に、画面中が弾で埋め尽くされるような場所では、弾幕のどこかをジュエリングすればすべてが宝石に変わるので、たいへん重宝する。

ただし、ここで注意したいのが連鎖の範囲。どの程度遠くの弾まで巻き込めるかはジュエルシンボルによって決まっており、アメジスト→ルビー→エメラルド→ダイヤモンドの順に広くなる。安い宝石では小さな連鎖しか起こせないというわけだ（写真参照）。

安い宝石では意味がない

結局、ガンナーモードでのジュエリングは、ファイターモードでどれだけジュエルシンボルを育てたかが焦点となる。アメジストやルビーでジュエリングしているようでは、連鎖範囲が狭いばかりか、宝石1つあたりのスコアも低くなってしまうのだ（表参照）。ハイスコアを狙うなら、できるだけジュエルシンボルをダイヤに近づけてからガンナーモードに切り換えよう。

安い宝石の場合、連鎖範囲が狭いため、ジュエリングが途中で切れてしまう。

同じ状況でも、ダイヤなら全弾ジュエリングできる。もちろんスコアも高いのだ。

最も効率のいい稼ぎ方は？

さて、ここまでの内容から、ジュエリングを使ったスコア稼ぎをまとめてみると、

①画面左下のジュエルシンボルがダイヤになるまで、ファイターモードでジュエリング&指輪の回収
↓
②敵弾が大量に出ている場所でガンナーモードに切り替え、ジュエリング&宝石の回収

という手順を繰り返すのが効率的ということになる。これをパターンに組み込むとどういった形になるかは、次ページからのステージ攻略を参考にしていただきたい。

補足 ジュエルカウンターの減少について

ジュエルカウンターは指輪や宝石を獲得することによって増加するが、逆にボムを使ったり、ミスすることで減少する。特に、ミスしたときは約25％も減少するので、スコアを稼ぐ人にとっては致命的（ボムによる減少は状況によってまちまち）。なるべくノーミス&ノーボムを目指そう。

ボムが敵や弾に当たっている間もカウンターが減る。なかなか厳しいシステムだ。

ゲー事典 **撃ち込み点補足**：本作における撃ち込み点は、1発につきジュエルカウンターの1万分の1×10点が加算される（端数は切り捨て。ジュエルカウンターが1万未満だと撃ち込み点は入らない）。さらに、ボムを3発持っている状態でボムアイテムを回収すると、この倍率が×20になり、大幅に点効率が上がる。

ジュエリングの基礎を学ぼう STAGE 1

稼ぎの基本パターン

クリアするだけなら比較的簡単なステージ1だが、ジュエリングを駆使して稼ぐと非常にパズル性が高くて面白い！ 仕込み&稼ぎのポイントを押さえて、チャレンジしてみよう。

Text：RED

ジュエリングに挑戦！

ステージ1はとくに難しいポイントもないので、今回は基本的な稼ぎパターンを紹介したい。はじめは無理して全部のポイントで稼ごうとせず、部分的に参考にして、少しだけ稼いでみるのもいいだろう。

今回のパターンを実行するうえで注意してほしいのは、中～大型の敵の耐久力。破壊するタイミングでジュエリングの成否が左右されてしまうので、どれくらい撃ち込めば壊れるのか、感覚的につかんでおく必要がある。

これは何回もプレイして慣れてもらうしかないが、ステージ道中の敵だけでなく、ボスの破壊可能パーツに関しても同じことがいえる。

④ 城の内部・大型戦車1台目

大型戦車Hが1回目の弾幕を撃った瞬間に、すぐ下のザコ戦車をGモードで破壊してジュエリング。成功すれば、広範囲にばらまかれた弾幕すべてがダイヤの宝石になるぞ。その後、大型戦車Hが2回目の弾幕を撃つ瞬間に、Fモードで大型戦車Hを破壊してジュエリング。ジュエリングシンボルをダイヤにしておく。大型戦車Hを破壊すると、黄色いザコ戦闘機編隊が出現。こいつらは撃たずに放っておくと、逃げ際に大量の弾を撃ってくるので、Gモードでジュエリングする。かなり稼げるぞ。

大型戦車Hの1回目の弾幕を、下のザコ戦車をGモードで撃ってジュエリング。

大型戦車Hが、2回目に弾幕を撃つ瞬間にFモードで破壊。ダイヤに育てておく。

黄色いザコ戦闘機は、撃たずに放っておくと大量に弾を連射してくるので……、

Gモードでジュエリング！ ダイヤの宝石で画面が埋まる！ この場面は失敗したくないね。

BOSS

⑤ 城の内部・大型戦車2台目

大型戦車Iが1回目の弾幕を撃った瞬間に、すぐ上に設置されている砲台をFモードで撃ってジュエリング。ここでジュエルシンボルをダイヤに育てておく。次は、大型戦車Iが2回目の弾幕を撃った瞬間に、すぐ下に設置されている砲台をGモードで撃ってジュエリングする。ここも、うまくいけば弾幕全体をダイヤの宝石にすることが可能。撃ち込むタイミングが悪いと、ジュエリングの連鎖が途切れて弾幕の一部のみしか宝石にならないので注意しよう。

大型戦車Iが3回目に弾幕を撃ってきたらFモードで撃ち込んで破壊、ジュエリングする。ここでジュエルシンボルをダイヤにするのを失敗すると、最後のビッグボーナス・黄色いザコ戦闘機で稼げなくなってしまうぞ。

大型戦車Iが1回目の弾幕を撃ったら、すぐ上の砲台をFモードで撃ってジュエリング。

次は、2回目の弾幕を下の砲台をGモードで撃ってジュエリング。弾幕全体がダイヤに！

大型戦車Iが3回目の弾幕を撃ってきたら、Fモードで破壊してジュエリング。

⑥ ボス前のザコ

城内部と同じ、黄色いザコ戦闘機編隊が出現する。撃たずに引きつけて、目一杯弾を撃たせてからGモードで撃ってジュエリングする。この1回のジュエリングだけでも、15万点くらい稼げるぞ。

ここも城内部と同様、なるべく弾を撃たせてからGモードでジュエリングしよう。

城内部の大型戦車1台目についての補足：大型戦車Hは、出現直後にかなり撃ち込んでダメージを与えておかないと、本文中のパターンのタイミングで壊せなくなるので注意。大型戦車Hを破壊するのが遅れると、黄色いザコ戦闘機の出現数が減ったり、まったく出なくなる場合もある。

③-A 橋の上（前半）

橋の上を走ってくるザコ戦車群に、中型機Cの撃ってくる弾が重なるところを狙って、Fモードでジュエリング。ショットを撃ちすぎて、中型機Cを壊してしまわないように注意しよう。ここでジュエルシンボルをダイヤまで育てることができる。画面下から中型機Dが出現し、中型機Cと共に弾を撃ち始めたら、中型機C、DをGモードで破壊してジュエリング。すぐに中型戦車Eが出現するので、弾を撃った瞬間にFモードで破壊してジュエリング。ジュエルシンボルをダイヤに。

③-B 橋の上（後半）

橋の上のザコ戦車群に、中型機Fの弾が重なるところを狙ってGモードでジュエリング。この戦車群は最後の1～2台を残しておき、中型機Fにもなるべくダメージを与えないこと。次は画面下から中型機Gが出現。弾を撃ったら、Fモードで破壊してジュエリング。ジュエルシンボルをダイヤに。中型機Fが弾を撃ったら、Gモードで残しておいたザコ戦車を撃ってジュエリング。さらに中型機Fが弾を撃つ瞬間に、Fモードで破壊してジュエリングする。ジュエルシンボルをダイヤに。

中型機Cの撃ってくる弾を、ザコ戦車に巻き込んでジュエリング。ダイヤまで育てる。

中型機C～Dが弾を撃ち始めたら、Gモードでジュエリング。けっこう稼げるポイントだ。

中型戦車Eが弾を撃った瞬間にFモードで破壊してジュエリング。ダイヤまで育てる。

橋の上のザコ戦車群をGモードで撃ち、中型機Fの弾幕をジュエリング。

中型機Gが弾を撃った瞬間にFモードで破壊してジュエリング。ダイヤまで育てる。

残しておいたザコ戦車が中型機Fと密着状態になっているのに注目。ここで……、

中型機Fが弾を撃った瞬間に、残っているザコ戦車だけをGモードで撃ってジュエリング。

中型機Fが弾を撃った瞬間に、Fモードで破壊してジュエリング。ダイヤまで育てる。

① スタート直後

マップ内の赤い線で囲んだ部分のザコ戦車を残しておいて、中型戦車Aの撃ってくる弾を重ねて、ファイターモード（以下、Fモード）でジュエリングしよう。

このように、中型戦車Aの撃ってくる弾でジュエリングする。うまくやれば、ここでダイヤまで育てることも可能。

② 橋の手前のエリア

中型戦車Aが弾を撃った瞬間にFモードで破壊して、ジュエリングする。ここは、慣れれば確実にジュエルシンボルをダイヤまで育てることができる。

中型戦車Bや周辺のザコ戦車からの弾を、黄緑の線で囲んだ場所のザコ戦車に重ね、ガンナーモード（以下、Gモード）でジュエリング。といっても、ここではあまり稼げないのだが。

中型戦車Aが弾を撃って来る瞬間にFモードで破壊。あらかじめ撃ち込んで、ダメージ調整をしておくことが必要。

いよいよ、1回目のGモードでのジュエリング。中型戦車Bは、すぐに破壊してしまって構わない。

ボス前のザコ補足：ボス前の黄色いザコ編隊は、Gモードでダイヤの宝石を出すときに全部撃たずに少し残しておき、Fモードで再度「仕込み」→Gモードでジュエリングしてダイヤの宝石を出す、というパターンも可能。ボス戦に備えて、ジュエルシンボルをダイヤの状態にしておく、という手も考えられる。

STAGE 1 BOSS トビウオ

パーツと攻撃パターンについて

破壊可能パーツに注目！

STAGE 1 BOSS トビウオ

ステージ道中と同様、クリアするだけなら簡単だが、ジュエリングを狙うとそれなりの危険が伴う。君はどこまで攻める？

Text：RED

- 本体 200000点
- 44砲塔 12000点
- 66砲塔 40000点
- 尾翼 4000点
- 主翼 6000点

攻撃のループ

攻撃A

本体側面に2門ある小型砲台（破壊不能）からの扇状弾＋44砲塔からの自機狙い連射弾。

攻撃B

66砲塔からの攻撃。自機を狙う巨大な弾の塊を断続的に撃ってくる。

攻撃C

9発の弾を発射、さらにその１発ずつが5発の弾を連射してくる。

「ミヤモト師匠〜」
「おう、ノスケか。どうした？」
「最近、『プロギア』やってるんですけど、どうもうまく稼げないんですよ」
「ずいぶん漠然とした質問だな。まあいい、ちょっとお前のプレイを見せてみろよ」

〜5分後〜

「ははあ、なるほどな。ノスケ、お前はジュエリングの基礎を理解してねえんだよ」
「え？　要は爆風の中に敵の弾を巻き込めばいいだけですよね？」
「楽しむだけならそれだけ理解してりゃ十分だが、スコアを稼ぐとなれば、もう少し突っ込んだ知識が必要になるんだぜ」
「というと？」
「まずは、画面左下のマークを見てみろ。これはジュエルシンボルといって、次のガンナーモードのジュエリングで、どんな宝石が出るかを表しているってわけさ」
「ふむふむ」
「宝石は、安い順にアメジスト（紫）→ルビー（赤）→エメラルド（緑）→ダイヤ（白）の順になっているから覚えとけ。それから、ダイヤの宝石以外はカスみたいな点しか入らねえ。これも重要だな」
「カスですか……」
「んで、この『シンボル』はファイターモードのジュエリングで集めた指輪のうち、最も価値の高いものが表示されるんだ。つまり……」
「ファイターモードでシンボルをダイヤまで育てたら、ガンナーモードに切り換えて一気にダイヤの宝石を回収、ってわけですね！」
「お、わかってきたな。ファイターモードで価値の高い指輪を出すには、爆風の中になるべくたくさんの弾を巻き込むようにするんだぜ」
「なるほど」
「あともうひとつ、ガンナーモードで1回でもジュエリングすると、シンボルがアメジストに戻っちまう（例外あり）ことにも注意しろよ」
「もう1回育て直しですか」
「要するにスコアを稼ぐなら、ファイターモードとガンナーモードを細かく切り替えろってことだな。できれば、精密にパターン化していきたいんだが……」
「頑張るッス！」

ゲー事典 **パーツ関係補足**：44砲塔を破壊すると、攻撃Aの弾幕が遅い弾と速い弾の混合になる。弾数は増えるのでジュエリング狙いには有利になるが……。また、本体のダメージが一定以上になった場合も各攻撃がパワーアップする。

倒すだけなら……

このボスは、ダメージを与えたり、パーツを破壊することによって、各攻撃パターンの難度が上がるようになっている。安全重視なら、無理にパーツを破壊しようとせず、本体を集中攻撃しよう。

やや難しいのは、難度の上がった攻撃C（右ページの写真参照）。まず重要なのは、攻撃Bの最後に来る連射弾を下から上に動いて避けること。攻撃Cが始まる瞬間に、ボスの中心軸よりやや上で待機して、初弾を下に動いて避けるのがコツだ。

66砲塔からの連射弾を避けたら、この辺の位置で攻撃Cを待ち……、

1回目を下へ避け、以後、タイミングよく上下に動いて避けよう。

稼ぎパターン

稼ぐ場合は、6カ所ある破壊可能パーツをジュエリングの材料に使っていくことになる。パーツが6カ所なので、理論上は「ダイヤ仕込み」→「Gモードでのジュエリング」を3セット実行できることになるのだが、実際はボスの自爆が意外と早いので難しい。

まずは、2セット実行することを目標にしてみるのがオススメ。下の連続写真のようなパターンなら、比較的簡単に2セット決められるだろう。

できれば、66砲塔の連射弾でGモードのジュエリングをしていきたい。この場合、主翼＋攻撃Aで「ダイヤの仕込み」をするといい。

ボス破壊に伴うジュエリングは少し特殊で、Gモードで破壊しても、宝石ではなくリングが出るようになっている。ボスが大量の弾を撃っている瞬間に倒せば、ジュエルシンボルを余裕でダイヤにしておくことができる。次のステージの稼ぎが有利になるぞ。

66砲塔からの連射弾をGモードでジュエリングしたいのだが……。

左側の尾翼にショットを撃ち込み、ダメージを調整しておく。撃ち込み過ぎに注意。

66砲塔からの連射弾を巻き込むように、Fモードで左側の尾翼を破壊する。

残りの尾翼にショットを当てて、ダメージ調整。44砲塔にはなるべく当てないこと。

66砲塔からの連射弾を巻き込むようにGモードで残りの尾翼を破壊。

66砲塔からの弾を巻き込み、Fモードで44砲塔を破壊。ジュエルシンボルをダイヤに。

攻撃Aの扇弾を巻き込むように、Gモードで主翼を破壊。ダイヤの宝石をゲット。

理論上あと1回ダイヤの宝石を稼げるが、非常に難しい。無理せずパーツだけ壊すのが吉。

66砲台は点が高いが、壊すと攻撃Cがかなり避けにくくなるのでオススメできない。

ミヤモト先生とノスケのプロギア相談室 その2

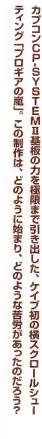
「ウオォー！　ムカつく～!!」
「師匠、どうしました？」
「ジュエリングがパターン通りにキマらねー！」
「ふむふむ、お怒りはごもっとも。ところで師匠、1面からジュエリングのパターンをがっちり固めていく攻略って、上達の効率いいんですか？」
「むむ……ジュエリング狙いの究極パターンは……はっきりいって微妙……かも」
「なんだか歯切れが悪い言い方ですねー」
「うるせえ！　俺は稼がねえと、次の日便秘になる体質なんだよ！　……とは言うものの、確かにこういうスタイルは、あんまりマネしないほうがいいかもしれねえな」
「どうしてですか？」
「ノーミスで進んで、ボムを重ね取りするパターンを作ったほうが、いろんなメリットがあるからさ」
「重ね取りって、ボムが3つの状態でさらにボムを取ることですよね？」
「そうだ。まず、重ね取りすると、ジュエルカウンターがこっそり増える（最初は＋1万）。んで、ステージクリア時には、ジュエルカウンターの10倍がボーナス点として加算されるんだが、重ね取り継続中はそれが20倍になるってわけ」
「へえ～」
「ほかには、重ね取りを進めていくと、ジュエルシンボルが一定以下に下がらなくなってのもある。いきなり高価な指輪や宝石が出せるってことさ」
「ええ？　いきなりダイヤが出せちゃうんですか？」
「いや、どうやら上限はエメラルドみたいだな。エメラルドからさらに重ね取りしたが、何も起こらなかった」
「それでもすごいッスね。師匠、1面で稼いでる場合じゃないッスよ！」
「うるせえ！　理性ではわかってんだよ！　感情がついてこねえんだよ！　1面の稼ぎが楽しいんだよ！　文句あんのか!?」
「あーもう、好きにしてくださいよ」
「するとも！　ノスケ、この万札、全部50円玉に両替してこい！」
「……マジっすか？」

で、結局1面クリアで何点出るの？：この原稿の締切時点では、今回紹介したパターンをすべてでつなげることはできず、150万点ほどしか確認できなかった。もっと出ることは間違いないが、こだわりすぎるとミヤモト先生のようになって先のステージが上達しなくなる恐れがある。ほどほどにしておくのがいいかも……。

死ぬプレイより死なないプレイのほうが感動できると思うんです

ケイブ：IKD、井上 淳哉
インタビュアー：RED、善之字元帥、猿渡 雅史、マッスル北裏（敬称略）

ケイブ開発者インタビュー

カプコンCP-SYSTEMⅡ基板の力を極限まで引き出した、ケイブ初の横スクロールシューティング「プロギアの嵐」。この制作は、どのように始まり、どのような苦労があったのだろう？

最初は縦シューでした

—これまで縦スクロールシューティングを作り続けてきたケイブさんが、今回横スクロールシューティングを作ることになるまでには、どういう経緯があったのですか？

井上　実は、企画当初は縦スクロールシューティングだったんです。ただ、今回のコンセプトから画面を作ってみると、どうしてもどこかで見たことのあるようなシューティングの画面になってしまうんですね。その時、企画書用に描いた横視点のイラストがあったんですが、これの雰囲気が良かったので、横スクロールシューティングにしてしまいました。

IKD　私は「ぐわんげ」（注1）が終わって取りかかったのですが、既に「横シュー」という所までは決まってました（笑）。

—実際に作ってみて、いかがでしたか？

IKD　うん……。横スクロールって、本格的な弾避けシューティングには向いてないんじゃないかなあって思いました（笑）。弾を避けるにしても、縦ならかわせるだろうってすき間が、横では入れないんですよね。これは行けるだろう、と思ってもドカン。

—以前、試しに「怒首領蜂」（注2）を横画面にして遊んでみた、というお話をうかがったのですが。

IKD　あれも、まったくダメでしたね。ゲームになってなかった。敵の攻撃は既にわかってるのに（笑）。人間の2つの目の位置関係は、横ベクトルの認識・位置合わせにはあまり向いてないのではないかと思います。敵がそんなに弾を撃たなければいい話なのかもしれないですが（笑）。

—地形などを組み込もう、という案はあったのでしょうか？

井上　本来真横視点の横シューの画面に平地を構成しているので、妙なパースがついてしまうんです。そこに地形を持ってくると、「ぐわんげ」も一部そうだったんですが、移動可能の平地と衝突判定を持った地形の境目が全然わからなくなってしまうんですよ。そこで、早期に地形案は無くなりました。

IKD　折角やるからには、いわゆる地形横シューティングフォーマットではなく、ケイブらしい味付けや面白さを追求しよう、と。地形で楽しみたい方には本当に申し訳ないです。

—他に苦労した点などは？

井上　「道なりに移動してくる戦車」は、東亜プランから受け継いだウチの伝統だと思うんですよ。その伝統部分は大事にしたかったのですが、パースのついた横シューティングで、無理矢理それを表現するのが苦労しましたね。

IKD　画面にパースがつくと戦車に遠近感があって戦車同士が多少重ならなきゃいけないんですが、その場合、戦車に優先順位をつけなきゃいけないんですよ。それをイチイチ計算していたら処理が重くなるので、同様のことを少しやった「ぐわんげ」のプログラムを持ってきたりして色々工夫しました。それでもそれなりに重くて、「なんでこんな仕様にしたんだ！」とか、後から怒ったりして（笑）。

井上　こっちはこっちで、「そんなこと、横シューで戦車出したいって決まった時からわかってたことじゃないですか～！」って逆ギレしたりして（笑）。

井上氏による、縦スクロールシューティングを想定した画面レイアウト案。

キャラクターはアジアをターゲットに

―今回は、前作の「ぐわんげ」とはまた全然違ったテイストの作品になりましたが。

井上 最初、会社から「アジア市場をターゲットにしたゲームにしてくれ」という要請があったんです。アジアで受けるシューティングの要素として、「プロペラ機」「第二次大戦色」というのがセオリーとしてありましたから……。キャラクターに関しては、日本アニメーションやスタジオジブリ（注3）のような、角の丸いセル画調にしました。ディズニー作品もそうですが、セル画のイメージのほうが、広く一般の人が入りやすいと思ったもので。

IKD ゲームに関しては、「ぐわんげ」で色々ヤリすぎちゃったんで（笑）、今度はシンプルにしようと思ってました。可能であれば、稼ぎも弾幕も止めようと（笑）。

―世界観は、第二次大戦時の東欧っぽいですね。

井上 どちらかというと、第一次大戦のドイツをモチーフにしてます。武器とかのラインが無骨で良いんですよね。

IKD 最初は「飛翔鮫」（注4）っぽかったんですけどね。

井上 企画当初は、もっとリアルな戦争色の強いものにしようとしていたんですが、ボスとかで、どうしてもウソをつかなくてはいけなくなり、段々SF色が入ってきて、今の形になりました。

―キャラクターの名前は、ガンダムの富野監督っぽい繰り返しフレーズですね。モノの名前を引用されてますが。

井上 東亜（注5）の頃、「BATSUGUN」（注6）で完全にオリジナルの名前にしたら、誰も覚えてくれなかったんですよ（笑）。「赤いの」とか「緑の」とか呼ばれて……。それなら、まだ知っている単語で、特殊な名前のほうが、覚えやすいって思ったんです。

―キャラクターの組み合わせでショットの性能に差が出るアイデアは、どのように決まったのですか？

IKD 最初、企画のキャラクターに合わせて単純に自機を4機にするような話も出ていたんですが、短期間だったので時間的に無理っぽいなぁ、と。で、キャラクターも進めていたんですが、カプコンさんから「このキャラは戦闘機には乗らないだろう」という意見などもありましたし。

井上 「男女の組み合わせで攻撃が変化」というアイデアは、「BATSUGUN」の続編で考えていたものだったんです。それを流用してきて。で、好感度のパラメーターは他の没ゲーム企画で考えていたアイデアを、これまた流用してきました（笑）。

―ちなみに、後者はどういうゲームだったんですか？

井上 アドベンチャーゲームの企画でした。「全員子供」というアイデアも、そのゲームで考えていたものです。

―好感度システムの手応えなどはいかがですか？

IKD 私だけかもしれないんですけど、バッチリです（笑）。好感度のレベルによってエンディングが変わるんですが、ある組み合わせのエンディングを見たカプコンの人に、「どう考えても男として最悪のエンディングです」と言われたんですが、それを含めてバッチリです（笑）。

井上 キャラの組み合わせは、エンディングだけでなくシステムにも絡んでいるので、その部分も上手くいったかな、と思います。

カプコンから「これは戦闘機に乗らないだろう」と言われた没キャラクター（全身は51ページに）。

「普通に遊んで面白い」ということを大前提にしたい

IKD氏
1968年、岡山県出身。
ゲームデザイン・プログラム担当。これまでの参加作品：「V・V（ブイファイブ）」「BATSUGUN」「首領蜂」「怒首領蜂」「エスプレイド」「ぐわんげ」

——先程「今回はシンプルに」とおっしゃっていたのですが、「ジュエリング」のシステムは、結構複雑に思うのですが。

IKD 今回の稼ぎのシステムは、作ってはボツを繰り返して、色々試行錯誤しました。「敵を破壊するとその敵の大きさに比例して敵弾が消え、更に他の敵弾に連鎖して消えていく」という要素は「エスプレイド」（注7）の開発中に一度試してみて結局入れなかったのですが、それを今回組み込んでみました。要は敵を破壊すればいいんだから、みたいに勝手にシンプルだと思い込んでます（笑）。

——「ジュエリング」は防御にも使える面があり、バランス調整が難しかったと思うのですが、いかがでしたか？　敵の配置もジュエリングと噛み合うように考えているのでしょうか？

IKD 調整で毎回苦労するのは変わらないですね（笑）。とりあえず「まず敵の配置と攻撃ありき」で、敵の攻撃パターン・配置に関して「得点システムのために変更する」というのは、なるべくしないようにしています。そこは逆に得点システムのほうをとことんいじっています。まず、「普通に遊んで面白い」ということを大前提にしたいと思っているんですよ。得点システムのために攻撃や敵の配置を調整し過ぎると、稼ぎプレイ以外は楽しめない作りになってしまうような気がして……。だからと言って、「稼ぎ」を無視し過ぎると得点システム自体がオマケになってしまいますし。「稼ぎ」そのものをメインにはしたくないですが、完全にも分離したくもないので、上手く融合するように調整しているつもりです。

ケイブイズムとは

——敵の攻撃パターンはどのように作られるのですか？

IKD 攻撃パターンに関しては、「これは面白いんじゃないか」というアイデアでまず作ってみて、ダメかどうかを検証してみるんです。やさしすぎてもダメだし、難し過ぎてもダメ。意味も無く派手過ぎてもダメだし、難度の割には地味過ぎっていうのもダメ。そんな感じで調整しながら作っていきます。

——今回、敵の攻撃にはトリッキーなものが多いと思うのですが、その辺はあえて意識されたものなのですか？

IKD 「特殊弾（軌道が変化する弾）」や「弾撃ち弾（弾自身が撃つ弾）」のことですか？　これまで「怒首領蜂」以降は単純な直線弾をなるべく使っていたのですが、「ぐわんげ」でも既にそれらの弾は入れ始めていたので、今回は多用もOKとプログラマーに伝えました。さっきの横ベクトルの認識の話と同じだと思うのですが、横シューティングの場合、放物線のような弾道でも逆に避けやすいとかありますし。

——今回のシステムでハイスコアを出すには、「ノーミスノーボム」であることが重要だと思うのですが、その辺は意識されましたか？

IKD 個人的な考えとして、基本的に「死ぬプレイ」よりも「死なないプレイ」のほうが感動できると思うんです。ノーミス＝上手い＝高得点であるべき、という考えがあって。

——そのあたりがケイブイズム（注8）なのでしょうか？

IKD 一応、プログラムのほうは、なるべくそうなるように作ってるつもりなんですけどね（笑）。

——今回、エブリ（一定の点数毎に何回も自機が増える）になっていますが、最近のシューティングにしては珍しいですよね。

IKD 昔からの人間からすると「シューティングはといえばエブリだ！　よな」みたいな思いが勝手にあるんですが（笑）、私がこの業界に入った時にはインカムの面もあって、それが否定される傾向にあったんですよね。今回は、ありがたいことにカプコンさんの

■注1：ぐわんげ（99年／ケイブ）／遠隔操作可能な「式神」のシステムが特徴的な作品。システムを理解して「式神」を使いこなさないと、きちんと遊びこなせないゲーム。IKD氏いわく「免許ゲーム」だったとのこと。井上氏のこだわり全開、純和風の世界観も魅力的で、現在でもコアなファンが多い。

■注2：怒首領蜂（97年／ケイブ）／「バトルガレッガ」（96年／エイティング／ライジング）と並び、90年代後半のシューティングシーンに絶大な影響を与えたカリスマ的名作。対戦世代のゲーマーに、「弾幕」「弾避け」といった概念を定着させ、現在の「弾幕バブル」を引き起こした。

■注3：日本アニメーション・スタジオジブリ／アニメ制作会社。日本アニメーションは「フランダースの犬」「母を訪ねて三千里」「赤毛のアン」「トム・ソーヤーの冒険」など多くの名作ものを手がけた実績を持つ（「アルプスの少女ハイジ」だけは、ズイヨー映像が制作）。故・森やすじ氏や小田部羊一氏（現在、任天堂に在籍）を源流とする丸い柔らかなキャラクターを特徴とする。スタジオジブリは、宮崎駿、高畑勲両監督を抱えるアニメ制作会社。現在、夏の公開に向けて、「千と千尋の神隠し」の制作が順調に遅れているらしい。

■注4：飛翔鮫（87年／東亜プラン）／「タイガーヘリ」（85年）」「スラップファイト」（87年）に続く東亜プラン初期の作品。「タイガーヘリ」と共に「ボム＋ショットの2ボタン縦シュー」のスタイルを

井上 淳哉氏

1971年、高知県出身。
ゲーム企画・キャラクターデザイン・世界設計・グラフィックディレクション担当。
これまでの参加作品：「BATSUGUN」「アクウギャレット」「怒首領蜂」「峠MAX」「エスプレイド」「ぐわんげ」

ほうからOKが出たので、こりゃやるしか！ って感じで入れました。

――これまで横シューティングというと、これまで東亜では「ゼロウイング」や「ヘルファイヤー」（注9）といったゲームがありましたが、そういったゲームは参考にされたんですか？

IKD その2作品が「東亜の横シュー」かと言われると、自分の中では違うんですよねえ……。その頃は、まだ東亜に入ってなかったので、一般プレイヤーとして遊んでいたのですが、なんか東亜に求める横シューはこうじゃないなー（笑）とか思ったりしていましたし。

――ところで今回、カプコンさんのCP-SYSTEMⅡ基板だったわけですが、これはどういった経緯で決まったのですか？

IKD まず、カプコンさんと一緒にやることに決まった時に、セットで決まってたんですよ。特に開発から希望したということではないです。

――実際、使ってみていかがでしたか？

IKD え？ っと……色々鍛えられました（笑）。

井上 色数が16色で4ビットでしたし、スプライトを多く表示させると表示オーバーの前に処理が重くなってくるし……あと、ドットが縦長なので、普通にキャラクターを作って取り込むと、縦に伸びてしまうんですよね。だから、伸びることを前提にキャラをまず補正しなければいけなくて、その辺を考えて、ただ絵を描くだけではなかったところが大変でした。こういうことは初めてですね。ただ、これまで同じハードでカプコン格闘シリーズを作っていたんですから、カプコンさんの技術力は凄いですね。

IKD 途中、背景が凄く汚い時期もあったりしてね（笑）。

井上 開発中、色の16色化が上手くいかなくて、白黒か？ っていうような背景になった時があるんですよ。「カプコンさんみたくキレイな背景にしてくれ」とプログラマーが注文するんですが、どうしても上手くいかないんですよね。「おかしいなあ、同じハードなのに？」とまた突っ込まれたりして（笑）。

バナナラーメンではなく

――オールクリアは出ると思いますか？

IKD 出るとは思うのですが、クリアは……う～ん、何年後でしょうか？ って言っていいのかな（笑）。

――今後は、どういう方向性を目指したいですか？

IKD 個人的には、もう弾幕はいいですね。市場にも溢れてしまってますし、もう飽きました（笑）。

――「怒首領蜂」以降、弾幕業界の一大ムーブメントを作り上げた立場から、21世紀の弾幕について語るというのはいかがでしょう？

IKD 本当は、弾幕はもう止めて、他の面白いことを探したいですね。今って、斬新で面白いものを作りたくて極端なものを作っていたら、変化球ばかりになってしまった、ていう感じがします。バナナラーメンとか伊勢エビラーメンという奇をてらったものばかりではなく、ちゃんとした普通の醤油ラーメンが食べたいし、作りたいとも思いますね。

――直球勝負のシューティングが作りたいと？

IKD そうですね、ガチンコ直球勝負だ！ みたいな（笑）。個人的には、「稼ぎ」や「弾幕」が売りではない、オーソドックスでかつ面白いものが作ってみたいです。なんか、近頃のシューティングを見て「シューティングってこんなものしかないんだ」とか、新しく始めた人に「シューティングってこうなの？」みたいに思われたくないっていうのがあって。

――井上さん的にはいかがですか？

井上 自分としては、超大作シューティングを作ってみたいですね。グラフィッカーが100人ぐらいいるやつを（笑）。「レイストーム」（注10）みたいな、キレイなものをやってみたいです。

――では、最後にプレイヤーの皆さんに一言。

IKD ライトに遊びたい人にも、コアなレベルのゲーマーの人でも遊べるように作ったつもりなので、こういう弾幕横シューが好きな人は……いるのかな？（笑）……遊んでみて下さい。面白いと思っていただけたなら、しっかりやり込んでゲーセンに還元して下さい。次回作を作れるかどうかは皆さんの手に！ とか言ってみたりして（笑）。

井上 縦シューで入りこめなかった人でも、横なら……って人もいると思うんです。そこで気に入ってくれる方がいれば、次を作ることができる……かもしれません（笑）。宜しくお願いします。

――今日はお忙しい中、ありがとうございました。

確立した名作。

■注5：東亜／85年の「タイガーヘリ」以降、約10年間に渡りシューティングを中心に展開、惜しまれつつも94年に倒産した伝説のシューティングメーカー「(株)東亜プラン」のこと。倒産以降は「東亜の残党」という業界用語が生まれるほど、作られるゲームには同じ雰囲気が漂っている。

■注6：BATSUGUN（93年／東亜プラン）／東亜プラン最後のシューティングとなった作品で、IKD氏や当時新人だった井上氏も企画段階から開発に携わっていた。「59630（ごくろうさん）ボーナス」など、隠しの稼ぎ要素も多く、ハイスコア機種としても盛り上がった。

■注7：エスプレイド（98年／ケイブ）／超能力者を主人公としたシューティングゲームのため、プレイヤーキャラは人間。ストーリー性を強く押し出したゲーム展開と、シリアスな世界観設定がマッチしており、「ぐわんげ」と同様、シューティングマニア以外の層にもファンが多い。

■注8：ケイブ／株式会社ケイブ。94年に設立されたメーカーで、IKD、井上両氏をはじめとする「東亜の残党」開発者が在籍。「怒首領蜂」「ぐわんげ」など、シューティングの作品が多い。

■注9：ゼロウイング ヘルファイアー（共に89年／東亜プラン）／東亜プランが出した横シューはこの2作品のみで、どちらも複雑な地形が存在するタイプとなっている。2作ともループゲームだが、ゼロウイングの高次周回ステージの難度は筆舌に尽くしがたく、知る人ぞ知る20世紀最強の高難度ゲームである。

■注10：レイストーム（96年／タイトー）／タイトーの「レイ」シリーズ2作目。タイトーシューティング独特の美しい宇宙を3Dポリゴンで表現しており、洗練された世界観でプレイヤーを魅了。ゲーム性も高く、発売当時は「バトルガレッガ」と人気を二分した。

戦争を知る子供達

Graphic Arts 設定資料集

いよいよ発売間近の「プロキアの嵐」。今回は世界観、キャラ設定、原案と、盛りだくさんの内容だ。もちろん、キャラデザイン井上氏のコメントも収録！

「正義」の名によって行なわれる**暴力**。自分の非力さを痛感しつつ、生き残る道を選ぶしかない子供達。

王国の崩壊
元老院を支持する者達によって国王は殺された。政権は王室から元老院に移り、国は大きく乱れはじめた。

親の地位・職業は、子供は選べるものではない。しかも、そのことで起きる**悲劇**をかわす術も無い。

日常と非日常が交錯する一瞬。のどかな日常の中に含まれる狂気と暴力性。

「テロ」とは、政治交渉術でもっとも知性に欠けた卑劣な最終手段。それを行使する「賢者」達。

・元老大元帥の来臨

都市中の大人達を消し去った「賢者の制裁」の首謀者、レオナルド＝ドリル元老大元帥は、元老四賢者を引き連れ、議会で国民の再教育制度を唱えた。

元老院

Story

遠いパーツ王国という国での物語。風力発電の盛んなこの王国では、半永久的プロペラ発電機関「プロギア」の発明によって、人々は簡単に空を飛ぶ手段を得ていた。また、不老不死の技術も実現され、財力のある老人達へと与えられていた。やがて不死の体を手に入れた賢者と名乗る老人達によって、新しい政治組織、「元老院」が発足した。

元老院は「新人類による理想的社会を実現」という声明と共に突如武力行使にでた。最初の戦場になった都市では大人側が一人も生き残らず、そのすさまじさは「賢者の制裁」と呼ばれた。

「賢者の制裁」の犠牲になった街では、少年空士隊という子供ばかりのパイロット達が、大人達でさえ使いこなす事ができなかった「ガンフライヤー」と呼ばれる新兵器を、自らの機体に装備し、戦うために飛び立った。しかし立ち向かう元老院の迎撃は、子供とはいえ容赦なく襲いかかる……。

DATA

年齢■14歳
学年■ジュニアハイスクール2年生
血液型■B型
得意な科目■水泳
声優■古澤 光夫

貴族空士の息子で、少年空士のエース。熱血漢でストレートな性格。チェーンとは幼なじみ。チェーンに考えを見透かされるのを嫌っているが、2人の絶妙なコンビネーションは自認している。「賢者の制裁」で父親を失なっている。

黒い肌に
青い瞳で
目から伝わる
意志を強調。
どことなく
ビンボー的に。
「ロミオの青い空」の
少年達のような
イメージ。
頭をがっちり
しばっているわっか
と名前のリングを
かけてみる。

井上'sコメント

今回はキャラが戦闘機に乗るというスタイルでしたので、若干ですが、首から上だけで特徴が出るように心がけました。リングの場合、頭に輪っか（リング）をかぶっているとか、黒い肌とかがそうですね。

オデコの立体感。
キズだらけの
痛々しさ。
泣きそうな
切ない表情。
何かをガマン
しているかの
ような「へ」の字口。
体中のベルトの
しばり具合。
これらが
チェーンのポイント。

井上'sコメント

大胆なカールと傷だらけの顔がポイントです。体育会系で力強いが、少し頭の回転が悪いという点で、ガンフライヤーの性能と一致しています。一途な気持ちで相手が逃げていってしまう程、積極的なキャラです。

貴族空士として名門のチェロット家の一人娘。親の威光を嫌い、人一倍の努力によって周囲に実力を認めさせている。リングに恋心を抱くが、当のリングは気付いていない。性格もキツめだが、自覚ナシ。リング同様、「賢者の制裁」で親を失なう。

チェーン=チェロット

DATA

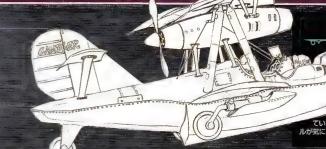
年齢■14歳
学年■ジュニアハイスクール2年生
血液型■AB型
得意な科目■陸上競技
声優■柴田 あき

リング専用機

GAMBLER

ギャンブラー

リング専用機にふさわしく、「賭博師」の名を冠した機体。ワイドショットを備え、広範囲の攻撃力を誇る複葉機。上翼についたエンジンが、力強さを感じさせる。

井上'sコメント

タイプAとBで翼の枚数を変えていこうというコンセプトで2枚翼のデザインになりました。1917年フェラクストゥF-2Aという偵察飛行艇がモデルになっています。飛行艇独特の流線形のスタイルが気に入って参考にしました。

ボルト=ボイヤー

DATA
年齢■16歳
学年■ジュニアハイスクール3年生
血液型■A型
得意な科目■哲学
声優■井上 淳哉

元老院の「賢者の制裁」に対して、少年空士隊を率いて反旗を翻した、若きリーダー。政治家を父親に持ち、冷静沈着で理論派タイプ。だが、天性のパイロットの素質を持つリングに、若干コンプレックスを抱いている。

井上'sコメント

横に細長いメガネとイギリス紳士風な恰好がボルトのポイントです。性格は子供集団モノによくあるリーダー的なまとめ役風で、大人っぽくふるまう事が逆に子供っぽく見えてしまうというイメージのキャラです。

井上'sコメント

いつも持ち歩いているトカゲのクギーと、北欧の民族衣装のような恰好がポイントです。クギーの尻尾は人の手のようになっているので、時々鼻をつかまれたり、顔をはたかれたり、頭をなでなでされたりします。

パーツ王国国王の末娘。元老院により一族が皆殺しに合うが、リベットの手で九死に一生を得る。英才教育によりマセた高飛車な性格に育ってしまい、ボルトへの好意も素直に出せない。トカゲのクギーがペット。

ネイル=ネラ・ネロウズ

DATA
年齢■12歳
学年■エレメンタリースクール6年生
血液型■B型
得意な科目■お芝居（但し主役以外は却下）
声優■加藤 みどり

井上'sコメント

パイロット（ボルト）の軍国主義を象徴するイメージでドイツの1915年のフォッカーE1を参考にデザインしました。今回のメカデザインは、第2次世界対戦前の無骨なラインを取り入れ、愛敬のようなモノが出るように心がけました。

ボルト専用機

MILITANT

ミリタント

「闘争士」を意味する名前を冠したボルト専用機。ストレートショットを備え、一点集中の高い攻撃力を誇る。尾翼の「STARFIVE」とは、どういう意味なのだろう？

リベット＝リベラ

DATA
■18歳
■国衛軍王室教育課
■O型
■料理
■平坂 雅代

ネイルの軍事教育の付き人・教育係として王室に仕えていたが、元老院の反逆のためネイルを連れて王室を抜け出し、少年空士隊に加わる。落ち着いた、大人を感じさせる女性。上司の大佐と、道ならぬ恋仲であったらしい。

井上のコメント

ドナルドダックのようなセーラー服がポイントです。誰にも分け隔てなく優しく接するので、あらぬ勘違いをうみがちですが、本人は大佐以外は愛せない一途な性格です。おかげで周りで変なトラブルが絶えません。

キャラクターボツ案

チェーン＝チェロット

リング＝リード

リングとチェーンの衣装ボツ案。2人とも、左ページの初期イメージのものだ。

人間関係図

こういう複雑な五角関係ができあがっている。ゲームへの反映も……？

次号2面攻略開始！ 燃える海がキミを待つ!!

プレイヤーキャラが4人だった頃の初期案。すでに、それぞれのイメージの片鱗がある。

固まってきたイメージ。ボルトだけが、まだメガネッコでないので、イメージが違う。

プレイヤーに一言

一度、子供ばかりのグループが、死ぬような思いで勝利を掴み取る話が作りたかったんです。シューティングに合わないかもと思いつつ、あえてチャレンジしてみました。戦場で泥だらけになるゴツイ兵隊よりも、泥だらけの子供達の方がシチュエーション的にグッとくるものがありませんか？
同時に、銃を持つ子供達というのも鬼気迫る緊迫感が出てくると思います。設定というのは、まったくゲームと関係のないものなのですが、これを知る事でゲームセンターを10倍楽しむ事が出来る要素になると思います。（井上）

24日
ゾロゾロ……
見よ、この長蛇の列
23日
開会式
EXPO 01
～新時代を求めて～
2月23、24両日に開催されたAOU EXPO。規模こそ大きくはなかったものの、今回の目玉作品と言われる『バーチャファイター4』をはじめ、安定したタイトルが揃った回だったと感じられた。ここではそのショーの様子を、出展作品の追加情報とともに掲載していこう。
いろんなジャンルの新作続々

一緒に散歩したい～
追跡!
AOU
20
セガ
バンプレスト
ナムコ
集うパイロット志願者
VF4大人気!!
SEGA

メダルゲームに新風!! 対戦型RPG「モンスターゲート」登場

メダルゲームの新世代型!!

メダルゲームに新たな風を吹き込むタイトルが登場した。コナミが贈る対戦型RPG「モンスターゲート」だ。絶対にアーケードでしか味わうことのできないメダルRPGに注目だ！

稼動時期：夏予定
ジャンル：対戦型RPGマスメダル
操作方法：8方向レバー＋4ボタン
メーカー：コナミ
※このページの情報はAOUエキスポ出展時のものです。製品版とは仕様が異なる可能性があります

不特定多数のプレイヤーと対戦！

対戦型RPG。メダルゲームとは思えない新マシンがコナミから登場した。その名も『モンスターゲート』。中世ファンタジー世界を舞台にした広大なマップ上で、ダンジョンクリア型ゲームをプレイし敵城を占領、領土を拡大していくのだ。もちろん、それに伴ってメダルも増えるチャンスが拡大していくのだ。占領していく城は、他のプレイヤーが所有しているもの。サーバー＆クライアント型システムに構築されたゲーム世界で、不特定多数のプレイヤーと闘うがゆえに対戦型RPGなのである。

さらに『GI-LEADING SIRE』と同じ磁気カードシステムを採用しているのでコンティニュープレイが可能。そしてまた、自分が遊び終わっていても他人が領土に攻めてくる「オフラインバトルシステム」を搭載しているため、次回プレイ時には領土の状況が一変、ということも起こりうるのだ。

アーケード初の本格RPGともいえる『モンスターゲート』。さわりだけかもしれないが、その魅力と奥深さをお伝えしていこう。

「モンスターゲート」の流れ

●まず探検ゲームで自分の領土を作る。ダンジョン内にある宝石カードを持って帰れば、そのダンジョン、すなわち領土を獲得して、城主となれるのだ。ダンジョンに巣くうモンスターを剣で攻撃、カードを拾って魔法攻撃で倒して行こう。なお、主人公キャラは戦士型のみ選択できたが、魔法使いタイプもあるようだ。

●一国一城の主となったら、対戦ゲームで領土を拡大しにいこう。他人の城（ダンジョン）をクリアすれば、領土が拡大しメダルも増えていくのである。

1 ゲーム準備

データキャリアとなる磁気カードを購入。もちろんメダルを借りるのも忘れないように。

2 探検ゲーム

領土争奪戦を始める前に自分の領土を作る。ダンジョンクリアで城主となるべし！

3 対戦ゲーム

領土ができたら戦闘開始！ 他プレイヤーの城を奪い取るのだ。

メダルゲームらしからぬコンパネまわり。ボタンは「決定/攻撃」「キャンセル」「高速移動」「アイテム」。そして右下にカードリーダーがある。

メダル戦士Kの『モンゲー』体験記（AOU EXPOバージョン）

ポーション!!

体力回復はポーションカードで。なお、アイテムを使わなくてもダンジョン内の新しい部屋に入ると、少しだけ回復する。ちなみにカードを使うにはメダル数枚をベットしなければならない。

カード発見！

攻撃＆回復魔法などのアイテムカード、仲間を増やせるモンスターカードの2種類がフロアに落ちている。カードを効率よく拾っていくのがダンジョンクリアの基本。

モンスター登場！

主人公の1ターンごとにモンスターが移動してくるのだ。となりのヘックスに来たらぶった切るべし。

宝石発見！

5階でサファイアカードを発見！ 拾ったらさっさと帰ろう。出口にワープできるテレポートカードも存在するらしい。

コレを下るとクリア。忘れ物はないか？

こんぐらっちゅれいしょん！

生還すればこの通り。拾ったアイテムカードはストックされ、宝石カードはメダル40枚に変化！

では、メインの対戦ゲームへ参加！

領土拡大へ……

続いて他人が征服したダンジョンを攻める。マップ画面でダンジョンの広さやモンスターの数を調べることができる。手持ちのカードを選択して戦闘開始。

敵が強え～～

やはり他人のダンジョンは敵が強い！ しかも多い！ というわけで魔法攻撃発動！

うっしゃー、宝石発見！

と思いきや「これ以上カードが持てません」。こういう場合は他のカードを消費してしまいましょう。

占領！

これで領土拡大！

業者日も一般日も、「モンスターゲート」には、御覧の人だかり。注目度は抜群だった。

メダルの新機軸『モンスターゲート』、いかがだろうか？お分かりだと思うが、このゲームはやり込むほど面白くなる可能性を多分に秘めている。ノーガードで領土開拓に全力を注いだり、とてつもなく堅牢な城を築くといった個性的なプレイヤーが登場することだろう。さらに、それに挑戦する遠征組も現れたり……、といったメダルゲームらしからぬ盛り上がりを見せるかもしれないのだ。まだまだ開発途上とのことなので、さらなる内容充実に期待できそうだぞ。

本当の戦いは、オフラインシステムから始まる

ガーディアンで城を守れ！

ゲームを終了してもマップ上ではバトルが続いている――。

「モンスターゲート」の醍醐味は、ゲーム終了後に始まる。データをセーブしゲーセンを離れても、自分の領土は他プレイヤーからの侵略を受けているのだ。領土を守るには、取得したモンスターカードを城内に配置し、「ガーディアン」として防御にあたらせるのだ。ゲーセンにいなくても闘い続ける、これぞオフラインバトルシステムなのである。なお、次回プレイ時に領土が無くなっていても、悲しみに暮れることはない。侵略してきたプレイヤー数に応じてメダルがキャッシュバックされるのだ。

見よこのラインナップ! もはや勢いは止まらない!?

コナミ怒涛のリリースラッシュ!!

今のコナミの勢いを象徴するかのような、豪華ラインナップで新作が目白押しだった。新機軸本格ボクシングシミュレーションゲームの『モーキャップボクシング』。ビーマニシリーズでは、コンガのリズムを刻む『マンボ ア ゴーゴー』をはじめ、ついに実現となったキーボードマニア&ギターフリークス&ドラムマニアのマルチセッション。更にはBMⅡDX5th、DDR5th、pop'n6、DanceManiax2nd append J Paradise、ParaParaParadise2ndなど、人気音ゲーシリーズの続編もしっかりリリース。その他にも『サイレントスコープ3(仮)』、『スリルドライブ2』、『PRIVATESHOT(仮)』など多岐に渡った機種が出展された。この春は、遊ぶゲームが多すぎてお金が持ちましぇーん! と言いたくなるほどの勢いがあるブースだったぞ!

今年もコナミブースが熱～～～い!!!

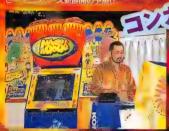
今年のAOU EXPOもまさにコナミづくし! といった盛況ぶりだったぞ。当日コナミブースは人・人・人! で、どのゲームにも長蛇の列ができていた。それもそのはず、今回の豪華ラインナップを見てもらえば納得がいくだろう!!

今度はコンガだぁ～～～!

ビーマニシリーズ新展開の予感!?

これがメインデバイス部分。コンガなら叩くだけじゃん? と思っている君はまだまだ甘いな。1つのコンガに3つの判定がついており、手のひらはもちろん指などを使ってコンビネーションを楽しめるのがこのゲームの魅力だぜぇ!

コンガを叩けぇ～!

特設ステージではマンボカルロス(仮)氏が熱いプレイを披露してくれた!

MAMBO A GOGO

ドラムマニアを手でプレイする奇特な人もいたりして、次は「太鼓マニア」だろうなんて想像するファンもいたかな? 今回新しく紹介されたビーマニシリーズ最新作は、コンガシミュレーション『マンボ ア ゴーゴー』だ! ゲーム内容は従来のビーマニシリーズ同様、リズムに合わせて演奏するタイプ。1人プレイはもちろん、ポップン同様2人や3人でのプレイもオススメだ! みんな超ノリノリでプレイしてやってくれぇ～!

次々に登場する敵をカウンターパンチでなぎ倒せ!

筐体に設置された「超音波姿勢感知センサー」がプレイヤーの位置を感知し、ゲーム画面と視点が連動することで、ボクサーと実際に対戦しているかのような感覚を味わえるのが魅力だ。

使えるパンチはストレート、フック、アッパーの3種類。また、ワンツーなどのコンビネーション攻撃も可能だ。

相手の攻撃をよけ続ければゲージが溜まっていき、1発KOの必殺ブローを打つことも可能だ。敵の攻撃を左に右に、時にはダッキングでかわし、カウンターパンチをおみまいしてやろう!

試合後に消費カロリーが表示されるお茶目な演出もGoodだ。

本格派ボクシングシミュレーションゲームの最新作、それが『モーキャップボクシング』だ。『デジタルスポーツシリーズ第一弾』とのことなので、第二、第三弾も引き続き楽しませてくれそうだ!

mocap boxing
MOTION CAPTURING

PRIVATESHOT（仮）

カメラマンになった気分で写真を撮れるシミュレーションゲーム『プライベートショット（仮）』が今回も出展されていた。今までと違ったゲーム性が好まれていたようで、[illegible]始人だかりができていた。

水着美女がモデルなら、熱の入り様も違う!?

『キーボードマニア3rdMIX』『ギターフリークス5thMIX』『ドラムマニア4thMIX』が満を持して登場！ そして今回の最大の目玉はファン待望の3機種を使ったマルチセッションが可能になったことだ！ 最大5人（ドラム1人他2人ずつ）でのセッションが可能で、対応曲は12曲。その一体感といったら半端じゃない。これは人数を募ってプレイしに行くしかないぞ。

夢のマルチセッションがついに実現！

キーボードマニア＆ギターフリークス＆ドラムマニアを同時に演奏!!

BM II DX5thMIX

DDR5thMIX

「隠れる」楽しさ「見つける」楽しさをまたまた堪能できるぞ。シリーズ第3弾とあって、難度的にも内容的にも満足できる仕上がり[illegible]

サイレントスコープ3（仮）

スリルドライブ2

「事故仮想体験」ドライブゲームの第2弾が登場！ コースも一新され、ガラスにヒビが入るなどの演出も加わり、今まで以上に楽しめること間違いなしだ。

ParaParaParadise 2ndMIX

DanceManiax2nd -append J Paradise

pop'nmusic6

各種音ゲーも新作ラッシュだったぞ。今回はビーマニシリーズのほとんどに続編がリリースされ、ビーマニファンはコナミブースに殺到！ どのタイトルにも長蛇の列ができた!!

どのタイトルにも新曲はもちろん、新システムも満載！ II DXはオートスクラッチやハイスピード3が、パラパラパラダイスは振りつけが練習できるパラパラモードが追加されていた。ポップンは嬉しいことにアニメロの曲も多数収録されていたぞ。

今年もライブが熱い!!! MULTISESSION BEMANI LIVE!!

新曲も演奏された！ 次回も期待しよう!!

泉睦彦（いずみむつひこ）
担当楽器 GUITAR
代表作 JET WORLD(DM1&GF2)
Carnival Day(DM3&GF4)
Mr. Moon(DM4&GF5&KM3)

肥塚良彦（こえづかよしひこ）
担当楽器 BASS
代表作 Sunny side street(DM1)
ON OUR WAY(DM2&GF3)
Never Again(DM4&GF5)

TOMOSUKE
担当楽器 KEYBOARD
代表作 MONDO STREET(DM2&GF3)
Giant Slug(DM3&GF4)
Orange Jet Stream(DM4&GF5)

Jimmy Weckl
担当楽器 SAX
代表作 Across the nightmare(DM3&GF2)
CENTAUR(DM3)
Three Worms(DM4&GF5&KM3)

小野秀幸（おのひでゆき）
担当楽器 TRUMPET
代表作 Ska Ska No.1(DM1)
HELPLESS(DM2&GF3)
CASSANDRA(DM4&GF5&KM3)

今回も恒例の「ビーマニライブ」がコナミブース特設イベントステージにて行なわれ、大盛況だったぞ。ライブにはビーマニシリーズではおなじみの面々が一同に集結！ PPRを歌っているHandsome JET氏や DEPEND ON ME、MIDNIGHT SPECIALでおなじみのThomas氏、Look at me、HELPLESSのMAKIさんもその歌声を披露。訪れた人達は普段聞きなれているビーマニミュージックの生演奏を心ゆくまで堪能していた。

ウキキーッ!! バナナ大好き♥

MONKEY BALL™

単純明解。ボールの中に入ったおサルを操作してゴールを目指せ！　ありそうでなかったこのゲーム、ただならぬ盛り上がりを見せてくれそうだ。

Text：キャサ夫

稼動時期	5月予定
ジャンル	アクションパズルゲーム
操作方法	アナログレバー
メーカー	アミューズメントヴィジョン／セガ
使用基板	NAOMI

年齢を問わず誰もが楽しめるアクションゲームが登場するぞ。

ルールは至って簡単。アナログレバーでステージの傾斜を調整して、かわいいおサルが入ったボールをコースから落ちないようにゴールまで運ぶだけ。

ボールを転がすというシンプルな操作だけで、簡単にハマることができるゲームなのだ。

ただし、ゴールまでの道のりにはトラップが仕掛けられていたり、道幅が狭くなっていたりするので、いくつかのテクニックを使い分けることになるぞ。

ボールの中で一生懸命に走っているおサルと同化して、思わず声を上げてプレイしているキミがいること必至だ！　このハマリ度、早く体験してほしい!!

ころころころころ転がるよ～!!

⬆ステージの傾き具合をコントロールして、おサルの入ったボールを目的地まで運べ！

バナナで操作!?

➡見よ！　これが"猿玉"ならではのバナナ型アナログレバーだ。雰囲気満点!!

複雑なステージでウキッ!!

多数用意されているステージには、さまざまな趣向が凝らされているぞ。ぶつかると跳ね返るトラップがあったり、ボールをジャンプさせせないと進めないポイントがあったり……。全ステージをクリアーできるかな!?

⬅⬆画面右下に表示されたステージマップを確認しつつ、ゴールを目指す。ショートカットできるコースもあるので、いろいろ試してみよう。

AOUショーではこんな感じ

セガブースに4台設置されていた「モンキーボール」。かわいいおサルが好感度満点で、女の子からおじさんまで、幅広い層の人がたくさんプレイしていたぞ。

画面の中にいるおサルにつられて、危なくなったらついついプレイヤーからも「ウキキッ！」と叫び声が。まるで自分がボールに入ってステージを転がっているかのようにね。

このハマリ具合からして、こりゃ今年の一押しゲームかもね！

プレイ後には、モンキーガールがドールジュースをプレゼント。

ゴールまでのショートカット探しがゲーマーを熱くするぞ！

ボーナスステージでウキッ!!

ステージの各所に、おサルの大好物「バナナ」が落ちている。バナナを100本集めると、おサルの残機（？）が1匹増えるのだ。

ステージが進むにつれて難易度は高くなるので、後半を考えると1upはかなり重要。バナナを大量ゲットできるボーナスステージでは、すべて入手したい。

四輪スポーツの原点、NAOMI2で登場！

©SEGA CORPORATION 2001

F1レースの原点とも言えるカートレースがゲームになって登場！ オリジナルスーツを身にまとい、オリジナルマシンで本格的なレースを楽しもう！

Text：キャサ夫

発売時期	6月予定
ジャンル	レースゲーム
操作方法	ハンドル＋ペダル×2（アクセル、ブレーキ）
メーカー	メカトロ研究開発部／セガ
使用基板	NAOMI2

新機軸の要素を満載し、普通のドライブゲームとは一味違った雰囲気で楽しめるレースゲーム「クラブカート ヨーロピアンセッション」がセガから登場するぞ！

縁石に乗り上げたときの反動や、コーナーリング時の滑り具合といったマシンの挙動、それにレーサーの体重移動など、とてもリアルに表現されているのだ。

本物さながらに作られた迫力あるコックピット筐体に搭乗したら、もう気分はレーサーの卵。

NAOMI2が映し出す超美麗グラフィックのコースを、キミだけのカートで駆け巡れ！

カートで限界ぎりぎりに攻め込んだ走りができる。カートならではの迫力だ。

オリジナルキャラで参戦しよう！

ゲームスタート前に、レーススーツやヘルメット、マシンのフレームなどなど、細かい部分のカラーリングをキミの好み通りに作成することができるぞ。

色彩豊かなオリジナルのレーシングスーツを身にまとい、威圧感たっぷりのマシンを作成して、サーキットでも一際目立つレーサーとなるのだ！

選択できるカラーリングも実に豊富だ。15色の中から好きな色を選ぼう。

君だけのオリジナルマシン!!

マシンのカラーリングとスーツカラー、ヘルメットカラーを決定したら、いざレースへ。

多種多彩なコースでレースを展開

メインとなる「チャンピオンシップレース」では、指定されたコースでレースを行なって勝ち進み、最終的にチャンピオンを目指す。カードデータを使えば、ノービスからB→A→Sとクラスアップができるのだ。

また、練習モードでは、最高12種類の中から好きなコースを選択して、走り込むことができる。

最初に選べるコースは4種類。戦績アップのカードデータを使えば増えていくぞ。

アクセル全開で走り切れたり、グネグネ入り組んでいたりと、特徴あるコースが用意されている。加えて、レースの舞台となるヨーロッパの自然や街並みが、息を呑むほど美しく再現されているのも印象的だ。

ぜひ、気に入ったコースでファーステストラップを叩き出してくれ！

天候や時間帯も変化。NAOMI2が映し出す夕日に向って走れ！

カートといっても、コースはタイトな作り。ライン取りが命だ。

このカードにオリジナルデータを記憶できるぞ。ちなみにこれは、AOUエキスポ限定のカードだ。

キミだけのオリジナルデータをカードにメモリー!!

「チャンピオンシップレース」では、作成したオリジナルデータをカードに記憶させて、次のプレイ時も前回のデータを元に遊べるのだ。

ゲームスタート前に表示されるカード作成画面で"YES"を選択すると、ゲーム終了後にカードを入手できるぞ。

戦績によってマシン性能が変わったり、レアステッカーが入手できたりするので、カードはこのゲームを堪能するのに必須のアイテムだ。

ゲーム開始前、カードにデータを記憶させるかどうか、選択が表示される。

開始前にデータの入ったカードを挿入すれば、前回の続きを遊べるぞ。

共に駆けよう、町内会！

犬のおさんぽ

今回ご紹介したい体感ゲームは「犬のおさんぽ」。これは日常風景に見え隠れする犬と人間のドラマを凝縮した、感動の生命賛歌である。　Text：田渕 健康

稼働時期	初夏予定
ジャンル	おさんぽ体感アクション
操作方法	リード型（手綱）コントローラー（フットベルト型専用筐体）
メーカー	ワウ エンターテイメント／セガ
使用基板	NAOMI

最初に散歩させる犬を選ぼう。犬種ごとに難易度が設定されているので、お散歩未経験者にも安心。名前は変更することができるぞ。重要！

「犬のおさんぽ」では、散歩させるわんちゃんを6種類の中から選択することができるのだ。人気犬種はばっちり押さえてあるので、どれを選ぶか目移りしちゃうよね。

現在は開発中なので、犬種はまだ増える可能性もなくはないとのこと。ひょっとしたら、シャドーダンサーで活躍した忍者犬や、ばくばくアニマルに登場した凶悪犬などが隠しキャラで出るカモ!?　これは完成が楽しみだね！

散歩の道中には危険がいっぱい。キミたちは生き延びることができるか!?

お犬さまのご機嫌を損ねるとゲームオーバーに。生類憐れみの令2001。

わんちゃんの歩く速度に合わせて、横に並んでお散歩しよう。コーギーも歓喜。

こいつはすこぶるワンダフル!!

フットベルト型筐体とリード型（手綱）コントローラーを駆使して、わんちゃんのお散歩を体感してみるか！というのがゲームの目的。

襲い来る艱難辛苦を乗り越えて、無事にお散歩を終了させるのが我らの目的であり、人類の悲願である。

AOU EXPOでも大ブレイクしたワン

AOUエキスポに出展された新製品の中でも、強烈な個性を持って来場者を圧倒していたのが、この『犬のおさんぽ』だ。真剣な眼差しで品定めをするディストリビューターや、興味深そうに視線を送る業界関係者、そして犬の散歩欲が強いゲーマーやゲーム雑誌のヘタレライターなどなど、あらゆる人種が楽しげにグルーヴしていたぞ。発売後も人気爆発は確実だワン。

セガステージの前はまさに黒山の人だかり！　プードルお姉さんたちが目的で集まったわけでは決してないワン。

集まったみんなのために、デモプレイを見せてくれる黄色犬。ゲーム会社の社員もなかなか大変だワン。

手綱を握り、フットベルトの上をテクテク歩いて、あたかも犬のお散歩を実体験しているかのような錯覚に陥らせる筐体がコレ。

犬の種類によっては歩く速さを調整したり、手綱を引く力を強めなくてはいけないのは、実際のお散歩と同じリアリズムだ。

電柱やわんちゃんの後ろ姿など、筐体周りの凝りようも素晴らしい。

SUPER MAJOR LEAGUE

メジャーの迫力を体感せよ!!

野茂やイチローら日本人選手も多数進出して、すっかり身近になった「メジャーリーグ」をリアルに再現!!

稼働時期	6月予定
ジャンル	スポーツ
操作方法	1レバー+2ボタン+1バットスイッチ
メーカー	ワウ エンターテイメント／セガ
使用基板	NAOMI（GD-ROM）

ベースボールの神に祝福された国、アメリカ合衆国。その人気スポーツ最高峰に位置する「メジャーリーグ」が、大迫力のゲームになった！

選手たちの個性的なピッチングフォームやバッティングフォームなど、メジャーならではの特徴的な動きを再現することに成功しているのだ。

さらに！　野茂や佐々木といった有名日本人選手はもちろん、スポーツニュースで今や国内を差し置いてトップで報じられているイチローや新庄のデータも収録。700人以上の選手と30の球場でドラマを作れ！

NAOMIのパワーで選手た[illegible]とした表情を描き出すことに成功[illegible]表現も見逃せ[illegible]

グラフィックは野球ゲーム最高峰の出来[illegible]操作系[illegible]スイッチでお馴染みの[illegible]「[illegible]」を踏襲してい[illegible]

大迫力のクロスプレイもメジャーならでは！[illegible]いながらにし[illegible]ボールが[illegible]迫感を余すことな[illegible]のだ。

ピッチ[illegible]の要！　佐々木[illegible]伊良部[illegible]た日本投手陣を[illegible]華麗な[illegible]三振の山を築き[illegible]

BACK STORY

西暦2001年、謎の力によって戦国時代の武将が蘇った。彼は自らを「将軍」と名乗り、かつて成し遂げることのできなかった野望……武力による世界制覇を企み、狂気の破壊活動を実行し始める。時を同じくして、かつて「将軍」の命を狙った4人の忍者も蘇った。彼らの使命は「将軍」を滅ぼすこと。今、数百年前の激闘が再開される……。

歴史は三たび繰り返す。蘇った「将軍」の野望を阻め!!

©SNK 2001　Developed by NOISE FACTORY

昨年アーケード規模を縮小したSNK in アルゼからうれしい発表!!　ネオジオの最新作が久々に登場だ！

発売時期	4月下旬
ジャンル	横スクロールアクション
操作方法	1レバー＋4ボタン
メーカー	ノイズファクトリー／SNK
使用基板	MVS

Text：C・LAN

現代に蘇る「将軍」の悪夢

4月下旬に発売を予定している『戦国伝承』シリーズの最新作『戦国伝承2001』は、戦国時代の武将や忍者たちが時代を越えて戦う格闘アクションゲームだ。

新たに空中コンボや究極忍法（超必殺技）などの新システムを多数導入し、派手な演出と痛快なアクションを引っさげて8年振りに見事復活した本作を徹底紹介！

斬り攻撃、素手攻撃、必殺技の組み合わせでコンボも無限。さらに今回は投げも使えるぞ。

打倒「将軍」を目指す忍四傑

影連 -kagetsura-

横方向に強い忍術が目立つ正統派キャラ。特に突進技の⬇⬇Bはかなり強力だ。まずは黙ってこのキャラを選んでみるのがいいだろう。

小技から大技まで充実のスタンダードキャラ。主人公格の王道なり。とりあえず使って損なし！

金剛 -kongoh-

忍者と呼ぶには違和感が漂うが、アースクエイクなどの存在を考えればその資格は十分かも。いうまでもなくパワーキャラ。

振りは遅いがリーチは長く威力も高い。浮かせ技も豊富だ。投げ技の忍法（必殺技）もあるぞ。

紅 -kurenai-

紅一点のクノイチ。やはりといおうか、スピードタイプのキャラ。リーチがちょっと短めだが、B（素手）始動が基本なのであまり気にならない。

ジャンプ軌道も当然キャラごとに異なる。この紅は高く短め。ジャンプ技は全員複数回出せる。

金の隼 -falcon-

スピードとリーチのバランスがとれたキャラ。対空向きの上昇タイプの技が多いが、対戦格闘じゃないので落下時のスキがちょっぴり気になる。

上昇系技の多いクールガイ。ちなみに本作、製作は知る人ぞ知るノイズファクトリーだ。

健在!? 仲間システム

倒した敵（の一部）を随時使い分けることができた前作までとは異なり、今作では倒したボスの内ふたりが仲間に加わる。

ボスふたりが仲間になった直後のステージ開始時に、使いたいキャラクターを選び直すことができるようになっているのだ。

仲間になる白鬼と阿国。選べるのは加入直後のステージ開始時かコンティニュー時だけだ。

洗練!! コンボシステム

パンチからの投げや、斬りと素手のコンビネーション、浮かせ技にコマンド必殺技、ダッシュ攻撃など、状況に応じてさまざまな攻撃が使い分けられる。さらにほとんどの攻撃がキャンセル可能。気分爽快なアクションを楽しもう。

敵を浮かせるダッシュ（体当たり）もキャンセルしてジャンプなどにつなぐことができる。

歴史が培った充実のシステム

今までに登場した同シリーズ2作品は、正直なところ難度的にちょっとアレな感じもあったが、システムが大幅に変更された本作は、多彩な遊び方ができる良質のゲームに仕上がっている。通常のアクションの他にも手裏剣やクナイ、爆弾といったアイテムがあり、これらを拾えば、飛び道具として使用可能だ（1個で3発補充、最大9発）。ハデに戦ってコンボボーナスを狙うもよし、パンチからの投げをメインに堅実に進むもよし、2Pでワイワイ遊ぶもまたよしだ。君の行きつけのゲームセンターに登場したら、早速挑戦してみてくれ。

アルゼブース紹介

さて『戦国伝承2001』は紹介したとおりだが今回のアルゼブースは当然それだけじゃないぞ。

プライズでは『PP-AAO1』『CP-AAO2』をお披露目しておりプライズファンにしっかりとアピールしていた。このマシンについての情報は208ページを参照してほしい。

ネオジオポケットで遠隔操作が可能な新型プライズマシン『CP-AAO2』。会場でも大人気だったぞ。

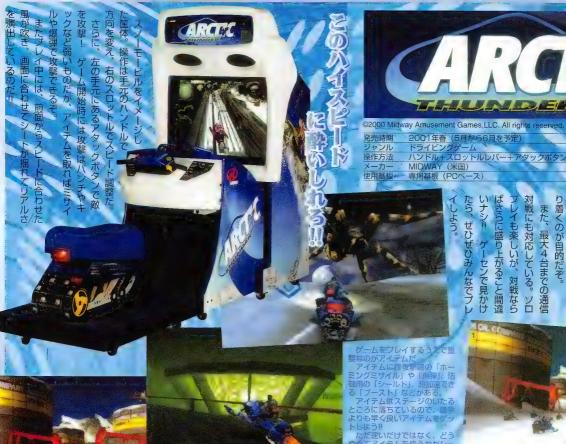
またメタルゲームでも『D-RH2 ドンチャン2』『サムライスピリッツS』『ゴールデンフェニックス』『ボーナスセンセクロス』があり大盛況だった。特にパチスロメタルゲームのサムスピS。今までパチスロ自体を敬遠していた人も、サムスピと聞いては見過ごせないのでは？

●[illegible]ドルグループ「[illegible]」。元気いっぱいのミニライブを見せてくれたぞ

▲ネオジオワールド情報誌2月号の表紙を飾った『乙葉』のトークショーも開かれたぞ。

ビデオゲームこそ『戦国伝承2001』と既発売の『ナイトメアインザダーク2』2タイトルだったが来場者へのアピールは十分だったようだ。

テクモの2大タイトルが出展!!

テクモブースには、お馴染みのモンスターファームシリーズの新作『モンスターファームジャンプ』と『ギャロップレーサー5』が参考出展されていた。加えて、ハイスピードでレースが繰り広げられるMIDWAYの新作『アークティックサンダー』が初お目見え!! 独占入手したゲーム画面とともに紹介していこう!!

このハイスピードに酔いしれろ!!

スノーモービルをイメージした筐体。操作は手元のハンドルで方向を変え、右のスロットルでスピード調整だ。

さらに、左の手元にあるアタックボタンで敵を攻撃！ ゲーム開始時には攻撃はパンチやキックなど弱いものだが、アイテムを取ればミサイルや爆弾で攻撃できるぞ。

またプレイ中には、前面からスピードに合わせた風が吹き、画面に合わせてシートが揺れてリアルさを演出しているのだ!!

ARCTIC THUNDER

発売時期	2001年春（5月から6月を予定）
ジャンル	ドライビングゲーム
操作方法	ハンドル＋スロットルレバー＋アタックボタン
メーカー	MIDWAY（米国）
使用基板	専用基板（PCベース）

超未来のドライブゲーム!!

海外から上陸してきたこのゲームは、ハリウッドばりの未来世界を舞台にしたレースゲームだ!! 様々な障害物や敵の妨害を乗り越え、誰よりも先にゴールまでたどり着くのが目的だぞ。

また、最大4台までの通信対戦にも対応している。ソロプレイも楽しいが、対戦ならばさらに盛り上がること間違いナシ!! ゲーセンで見かけたら、ぜひぜひみんなでプレイしよう。

ゲームをプレイするうえで重要なのがアイテムだ。

アイテムには攻撃用の「ホーミングミサイル」や「爆弾」、防御用の「シールド」、超加速できる「ブースト」などがある。

アイテムはステージのいたるところに落ちているので、相手よりも早く良いアイテムをゲットしよう!!

ただ速いだけではなく、どうやってアイテムを使うかがレースのカギを握っているのだ。

事前情報がほとんどなかったことで、注目タイトルとして挙げられていなかったが、見た目の派手さと操作の簡単さからAOU会場でも多くの人が足を止めていた。

プレイしておもしろいのは当然だが、高スピードで次々と変わっていく背景は、ギャラリーも見ているだけで楽しめる。また、会場では2人対戦しかできなかったが、4人同時ならさらにおもしろそうだった。これはもう、やってみるしか!?

普通のスノーモービルによるレースに見えるが、レースが進むうちに近未来的なステージに突入していくぞ。ステージは、山あり谷ありバケモノありと、一筋縄ではいかないものばかり。

ステージだけではなく、プレイヤーの乗るマシンも未来的だぞ。[illegible]並みの超スピードで爆走したり、超高層ビル並みの高いところからジャンプしたりも可能!!

©TECMO,LTD.2001
写真はコンシューマ版のものです。

発売時期	参考出展のため未定
ジャンル	アクションゲーム
操作方法	レバー+1ボタン
メーカー	テクモ
使用基板	参考出展のため未定

飛んで跳ねてゴールを目指せ!!

コンシューマで人気の育成ゲーム「モンスターファーム」がアクションゲームになって登場!!

プレイヤーは、一定間隔でホッピングしているキャラを操り、下に落ちないようにしてゴールまで誘導していく。途中に落ちているパネルに乗ると、移動スピードの変化やハイジャンプ、強制移動などの効果があり、このパネルの使い方がクリアの秘訣だ!!

今回は参考出展とのことで、アーケードで発表するかは未定。だが、発売されればキャラクター選択以外はレバーのみ使用という簡単な操作性と可愛いキャラクターが人気を呼ぶこと必至だぞ!!

元は海外で発売された「MONSTER RANCHER HOP-A-BOUT」。日本語にローカライズされての出展となった。未だ爆発的人気を保っているタイトルなだけに、日本でもヒット確実!?

あの人気キャラも登場!!

スエゾー

ひとつ目のモンスター。ジャンプ間隔は普通だが、トップスピードが速いのが特徴。ただし、ミスると加速に時間がかかるので注意が必要!!

モッチー

桜餅がモチーフのモンスターで、加速度が早い。トップスピードはあまり速くないため、どちらかというと初心者向きのキャラだ。

モンスターファームシリーズといえば、一番のウリであるのが多彩なモンスター達。そのなかからこのゲームでは「スエゾー」、「モッチー」、「ゴーレム」、「ハム」の4種類が使用キャラクターとして登場する。

それぞれのキャラクターには個性があり、ジャンプ力、トップスピードなどが異なっている。最短時間を目指してひたすら爆進や、ミスらないことを前提に堅実に進んでいくなど、プレイスタイルに合わせたキャラ選択が可能なのだ。

キャラクターの性能を熟知して、自分に合ったモンスターを選ぼう。もちろん、昔育てたことがあるなど、思い入れのあるモンスターを使うのもオッケーだ!!

ひとりでもふたりでも楽しめる!

ゲーム開始時に、ひとりプレイかふたりで対戦かが選べる。

ひとりプレイの時は、いたるところに仕掛けられたパネルを巧く使って、90以上もあるステージをひたすらクリアしていく。

ふたり対戦では、どちらが先にゴールするかを競う。縦2画面に分割されているから、相手がどこまで進んだか分かるので、手に汗握る戦いが繰り広げられるぞ。

ゲームシステムが簡単だから、カップルやゲーム初心者にもお勧めのタイトルだ。

最速のジョッキーを目指せ!!

競馬の騎手となってレースを楽しむ「ギャロップレーサー」シリーズの最新作も出展。

残念なことにビデオのみの参考出展のため、ゲームシステムなど詳しい内容はまだ不明。ただゲーム画面を見る限り、馬の毛並みまで細かく再現された美麗なグラフィックでプレイできそうだ。

新要素として、夜間照明でのナイターレースができたり、写真判定なども導入されるらしい。他にもどんな新要素が追加されるか、今から楽しみにしていよう。

GALLOP RACER FIVE
JOCKEY RACING GAME

©TECMO.LTD.2001
写真はコンシューマ版のものです。

発売時期	参考出展のため未定
ジャンル	ジョッキーレース
操作方法	参考出展のため未定
メーカー	テクモ
使用基板	参考出展のため未定

追跡！ AOU EXPO 2001 ～新時代を求めて～

あのコの心もトッちゃうぞ♥

Photo Battle フォトバトール

「ミノルタ協力」と錦の御旗を掲げて登場した「フォトバトール」。もう発売されているので、見つけたらプレイしてね。

稼動時期	発売中
ジャンル	カメラゲーム
操作方法	カメラインターフェース
メーカー	ナムコ
使用基板	SYSTEM10

世界初カメラゲー

半年前のAMショーで情報が流れた世界初のカメラゲー「フォトバトール」。ついにその実物がAOUショーで初お目見えし、そして速攻でゲーセンデビューしたぞ。

カメラゲーと言っても、入力部分がオモチャではしょうがない。「フォトバトール」は、ミノルタの協力により、この品質も万全ダゾ。

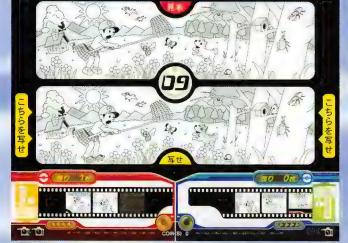
カメラガンバリーナ

実際のゲーム性は、いわゆるナムコの「ガンバレット」シリーズに近い。様々なミニゲームの命題が与えられ、それをこなしていくことで面が進んでいく。目標は多数あり、「間違い探し」「瓦割りの瞬間」「ミルククラウン撮影」などに始まり、「インパクトの瞬間、ヘッドは回転する」「イギリスの田舎湖にネッシーを見た」等々、非常にバラエティに富んだ内容だ。

なかなか見つけるのが困難なこのゲームだが、町で見かけたら遊んでみるがヨロシ。

タイミング合わせ。ブーカのタイムを、目標ジャストで撮影せよ。

ミルククラウンを、最もキレイな形で激写せよ!!

極真チャンピオン岡本氏の瓦割りを瞬撮！　ちえすと～!!

ミニゲームの定番「間違い探し」3カ所ある間違いを見つけ出し、最速で撮るべし！

AOUナムコブースレポート

AOUショーのナムコブースは、セガ=ナムコ協力で製作した「ヴァンパイアナイト」を筆頭に、「ミスタードリラーG」「太鼓の達人」「GAHHA・一発堂」など、多岐にわたるゲームが出展された。

また、上の「フォトバトール」も出展され、ゲーム中にも登場している第25回ホリプロスカウトキャラバングランプリの藤本綾ちゃんが応援に駆けつけ、イベントに華を添えていた。「フォトバトール」のイベントにふさわしく、イベントに参加したお客さんの9割はカメラを持った人で、AOUショーの普通のイベントとは、また違った雰囲気になっていたぞ。

当日ナムコブースでは、他にも「ミスタードリラーG」ゲーム大会が行なわれ、応援に駆けつけたススム君手ずから賞品をプレゼント！　しかも、会場限定のドリラートレカ(192ページでプレゼント)!!来場していたドリラーファンやお子さまにも、大満足のイベントであった。

ホリプロスカウトキャラバン藤本綾ちゃんが応援に！

藤本綾ちゃん目当てのギャラリーの人々。9割以上がカメラを持った人!!

白熱のドリラー大会開催！　AOU会場でススム君と握手!!

ゲー事典　AOUのナムコブースで、たまたま「太鼓の達人」の近くを通りかかったら、販売推進課の植野さんが藤本綾ちゃんと一緒に太鼓を叩いていた。健康美をアピールするステージ衣装と違って、普段着の綾ちゃんはシックな黒でキメていたぞ。一瞬、「私のバチも握ってくれ！」とか、ボール小沢並のバチ当たりなギャグをかましそうになったが、ヤメときまちた。

©TAITO CORP.2001

発売時期	稼働中
ジャンル	カースタント
操作方法	ハンドル+ペダル2+ギア+サイドブレーキ
メーカー	タイトー
使用基板	タイプゼロ

今までのドライブゲームと違い、スタントタイフーンでの目的は「いかに巧いスタントをするか」だ。

ただひたすらゴールを目指すのではなく、監督の指示に従い、決まったポイントを通過して求められたアクションを決める。その腕前によってクリア後に貰えるポイントが変わるのだ。ギリギリで対向車をかわしたり、サイドターンを決めたり、路上の障害物を跳ね飛ばせばさらにポイントを稼げるぞ。

コースは、現金輸送車の追跡をする「初級」と、追っ手からひたすら逃げまくる「中級」、時間内に目的地までワクチンを輸送する「上級」と、3つの任務が用意されている。

ショーでプレイしていた人たちは、ゲーム目的の違いに四苦八苦。スピードやライン取りはもちろん、どうやってカッコイイスタントを決めるかがポイントとなるゲームなのだ!!

カースタントとパズルの二本立て!!

タイトーブースに出展されていたカースタントが楽しめる『スタントタイフーン』と、四川省風本格パズルゲームの『蒼天龍』を紹介しよう。

『スタントタイフーン』は、6台の実機でフリープレイが楽しめるほか、『電車でGO!』シリーズも手がけた開発の松桐坊頭氏自ら、手本となるテクニックを披露。その妙技に多くの来場者が足を止めて魅入っていた。

他に、新作プライズグッズの紹介もあり、バラエティ豊かなブースだったぞ。

蒼天龍

そうてんりゅう

©TAITO CORP.2001

発売時期	稼働中
ジャンル	麻雀パズル
操作方法	1レバー+3ボタン
メーカー	タイトー
使用基板	G-NET

一見するとシンプルな麻雀パズルゲームだが、実際はかなりの戦略性が必要。ルールは麻雀パズルで定番の「2枚の同じ牌を消す」というもの。全部消し終わればクリアで、手詰まりになったらゲームオーバー。これに加えて、「同直線上または一度曲がった直線上の牌のみ消せる」と「牌を消すと間が詰まる」というルールもあるのだ。

ゲームが始まると、牌が曲がりくねった一本の線のように配置されている。この線には頭と尾が決まっていて、牌を消す毎に尾から頭に向けて牌が詰めて並べられる。つまり、どれを消すかによって次に消せる牌が変わっていくのだ。先の先まで考えて、手詰まりにならないように消していこう!!

消せる牌と消せない牌

コレは消せる
直線上または一回曲がった所の牌

コレは消せない
二回以上曲がった所の牌

モードは全部で3つ

ゲームは全部で「入門編」「蒼天龍」「対戦編」の3つにわかれていて、コイン投入時に選択できる。

「入門編」は全4ステージ構成で、ゲームの進め方やコツなどを学ぶモードだ。「蒼天龍」は全9ラウンドにわたってパズルをクリアしていく基本的なモード。「対戦編」は、文字通り人対人でどっちが早く消せるか競い合うモードだ。

自信のないうちは「入門編」で腕を磨いて、ある程度まで上達したら、「蒼天龍」に挑戦したり、「対戦編」で対戦してみるといいだろう。

基本となる簡単なステージで構成されている。ゲームの説明もされるから、初プレイはこのモードがオススメだ!!

先に全部消した方が勝ちの3本勝負。友達と対戦してどちらが頭イイか競うも良し、彼女と対戦して雰囲気を盛り上げるも良し。

あの子の笑顔をゲット!!
蒼天龍

朱雀・玄武・青龍・白虎から好きなステージを選んで挑戦する。クリアすればご褒美にステージ毎に女の子CGが見られるぞ。

ステージクリア後にタイムやヘルプ、点数などがアップするボーナスゲームが。裏返った牌からハズレを引かないようにめくっていこう。

クリアのコツは連鎖消しとヘルプ!!

蒼天龍には、同じ牌同士を2回連続で消す「連鎖消し」という技がある。「連鎖消し」が成功することに点数とタイムボーナスが加算されるのだ。この「連鎖消し」をどう決めるかが、高得点を狙うコツになるぞ。

また、どれを取ればいいかわからない時のために、その場面で取るべき牌を教えてもらえるヘルプボタンも用意されている。ヘルプ回数はボーナスゲームで増やせるから、手詰まりになる前に出し惜しみせずバシバシ使っていこう!!

中國龍2001

シリーズ第4弾！

3つの牌を合わせるだけの簡単ルール。でも、底が見えないくらい奥が深いぞ～

Text：きらり扉

発売時期	発売中
ジャンル	パズル
操作方法	8方向レバー＋3ボタン
メーカー	IGS
使用基板	PGMボード

帰ってきたぞ!! 中國龍

サラリーマン層を中心に絶大な人気を誇るパズルゲーム中國龍。今作でも、親しみやすいルールは昔のままだ。ただし、今回新しく追加された竜巻模様の「風神牌」は3つ揃えると画面上の牌の位置が入れ替わってしまうという恐ろしいもの。揃えた時の状況によっては助かることもあるが、大抵は大嵐を巻き起こす大迷惑なお邪魔牌なのだ。そんな邪魔牌があれば、助けアイテムも用意されている。効果は右下の表の通りなので「もはやダメ」という時に使おう。アイテムに頼らない、先の先を読んだ華麗な牌の選択が勝負の決め手だ！

緊急時には、アイテムを使用して危機を脱出しよう。

「挑戦編」では、30面300種類のステージが選択可能となる。

中國龍のあそび方

ゲームスタートしたら、まず配列パターンを選択しよう。

選んだ牌は、画面左下の枠の中に移動する。枠がいっぱいになるとゲームオーバーだ。

同じ種類の牌が3枚揃うと牌が消える。時間内にすべての牌を取ればクリアー。

ヤバいぞ!! 風神牌

牌を総入れ替えしてしまう風神牌は、制限時間に余裕があるうちに揃えたい……。

ピンチのときのお助けアイテム

オートサーチ
コンピュータが取れる牌を自動で探してくれる。

リターン
取った牌を、1つだけもとの位置に戻す。

マルチハンド
山の中に埋もれている牌を1つ、取ることができる。

ボム
枠の中の邪魔な牌を、山の中の牌共々消す。

デジタルアミューズ

バイオハザードのアナザーストーリーが語られる「BIO HAZARD 4D EXECUTER」が発表されていた。

サバイバルホラーゲーム「バイオハザード」の恐怖を、スクリーンで実体験できる4Dホラーアトラクションだ。GWから、東京都練馬区にある「としまえん」と、北九州の「スペースワールド」で稼働予定。

ラクーンシティに取り残されたDr.キャメロンを救出に向かう特殊部隊。彼らに襲いかかる、新型ウィルスの驚異とは!?

会場ではこうでした

3Dメガネをかけて、画面に釘付けの人々。実際はこれに、落下や足下に群がる虫の感触などの様々な体感ギミックが追加される。

お問い合わせ先
株式会社デジタルアミューズ
営業部
03-5207-6651
URL：http://www.dams.co.jp/index.html

Dellgamadas

3月31日に、インターネット・LAN対戦を中心としたブローバンドカフェ「Cafe J Net NEW NEW」をOPENするデルガマタス。会場では、ネットゲームの体験プレイができたのだ。

会場ではこうでした

ブース内に設置されたパソコン間で、インターネットゲームを体験プレイ。プライベートスペースの確保がされていて、落ち着けるのだ。

会場ではコンパニオンのお姉さんの親切な解説で、ネットゲーム体験ができた。

「Cafe J Net NEW NeW」のしくみ

同店では、PCソフトメーカーと提携して、初心者でも気軽にネット対戦が楽しめる。将来的には、来店者のプレイ時間に応じたロイヤリティをソフトメーカーに支払う、独自のシステムを確立させる予定。ソフトメーカーにとっても、開発意欲が持てる環境になりそうだ。

Cafe J Net NEW NEW 渋谷店
東京都渋谷区宇田川町34－5
サイトービル7F
URL：http://www.dlg.co.jp/

ゆとりあるスペースで、ゆったり楽しめる。

他にも気になったあのブース

BRAND NEW UPDATES

ARCADIA NEWS CUP

『ギルティギア ゼクス』3on3全国大会、始動!!

EVENT

今度の全国は団体戦だ！

昨年8月末より4ヵ月強に渡って予選が繰り広げられ、2月11日の本選～決勝にてフィナーレを迎えた、『ギルティギア ゼクス』全国大会「GUITYGEAR X CHAMPIONSHIP -Sammy' s CUP-」。あの灼熱のようにアツい闘いは、記憶に新しいところだろう。しかし、闘いはまだ終わりではない。早くも次なる全国大会「第二回 GUITYGEAR X CHAMPIONSHIP -Sammy' s CUP 団体戦 3on3」が本格的に動き始めるのだ。

その大会名から分かるとおり、今度の全国大会は3人一組の団体戦で行なわれる。4月中旬から7月上旬にかけて全国各地のゲームセンターで予選を行ない、8月下旬に都内大型イベントスペース（未定）にて本選～決勝を開催する予定だ。予選が開催される店舗などは順次アルカディアに掲載するほか、公式ホームページにも情報が掲載されるので、チェックを忘れずに。

細かいルールなどは、下のカコミに書いてある通り。試合のルールはとくに変わった点はないが、チーム編成に関しては、居住エリアの制限があることに注意してほしい。離れたところに住む仲間とチームを組もうと考えているプレイヤーは、念のため確認しておこう。

なお、前回の全国大会でベスト4以上に残り、見事に聖人（セイント）の称号を与えられた、ミィ氏、白龍氏、J.T氏、ハサード氏の4名には、そのプレイヤーが所属するチームが本選から出場できる、特別シード権が与えられている。雪辱を狙うもよし、聖人のクビを狙うもよし。とにかく頼れる仲間を集めて参加しよう。

この盛り上がりが再び！ ギルティファンなら這ってでも参加するしかないぞ。

こいつらが聖人だッ！ 彼らは再び全国にやってくる。心してチャレンジせよ。

予選第1弾は町田にて開催！

予選大会の火蓋が切って落とされるのは、前回と同じく東京・町田の「ビートライブ」だ。開幕戦にふさわしく、50チームまで参加できる大規模な大会となっているぞ。エントリー受付開始はもう目の前に迫っている。メンバーを集めて急いで申し込むべし！

Sammy' s Cup 団体戦3on3
関東地区予選 at ビートライブ

■**日時**：4月15日（日）13：00～
■**定員**：50チーム
■**エントリー方法**：4月1日（日）より電話にて受付開始（定員になり次第終了）
■**担当者**：根岸、山岸
■**連絡先**：042-710-0508
※最新情報はhttp://www.beat-tribe.com/にて

『ギルティギア ゼクス』公式HP
http://www.GuiltyGearX.com/

【問い合わせ先】
『サミーズカップ』実行委員会
TEL:03-5977-1862
FAX:03-5977-1009
担当：程原（ほどはら）

～チーム編成に関するルール～

・チームは基本的に3名で構成すること
・各メンバーの使用キャラは重複しないこと
・メンバーは同一エリア内（下記参照）で構成すること

●北海道／東北エリア
北海道・青森・岩手・秋田・宮城・山形・福島

●関東エリア
東京・神奈川・千葉・埼玉・群馬・栃木・茨城

●甲信越／北陸エリア
新潟・富山・石川・福井・山梨・長野

●東海エリア
岐阜・静岡・愛知・三重

●近畿エリア
滋賀・京都・大阪・兵庫・奈良・和歌山

●中国／四国エリア
鳥取・島根・岡山・広島・山口・徳島・香川・愛媛・高知

●九州／沖縄エリア
福岡・佐賀・長崎・熊本・大分・宮崎・鹿児島・沖縄

～予選＆本選のルール～

予選ルール
・ボタン配置は横並びとする
・1P側と2P側はじゃんけんにて決定
・試合形式は3対3の勝ち抜き戦とする
・各試合は3本制、2本先取で勝利とする
・プレイヤーの順番は試合ごとに変更可能
・試合形式（トーナメントorリーグ等）は予選を開催する店舗に一任される
・優勝チームには本選出場権が与えられる
・本選出場権を持つチームのメンバーは、他の予選大会に出場することはできない（出場したことが発覚した場合は失格とする）
・優勝チームが失格もしくは棄権した場合、準優勝チームが出場権を得る

本選ルール
・予選からのメンバー変更および欠員補充は不可とする。メンバーが欠けた場合は、そのままの人数（2人以下）で闘うことになる。
・予選からのキャラクターの変更は可能とする。

EVENT

『ギガウイング2』スコアトライアル中間発表&最終告知!

タッグモードTOP10

1+1=2にならないのがタッグモードの妙味。2位の服部氏はひとりでタッグプレイ!? 恐るべし……。

順位	スコア	スコアネーム	使用キャラ
1	131837744201913590	A.BOY㋣/HYAKU-さめじま会長	チェリイ/ロミ
2	117667852467932610	服部(左手)/服部(右手)	カート/ロミ
3	104858286140719570	SADAMU/愚民党	チェリイ/ロミ
4	72867281296207660	BCG/YAS	カート/ラルゴ
5	71877578503967630	KDM/DHS	カート/ラルゴ
6	45006992742187720	S.I/ DIS	チェリイ/カート
7	39672491749815200	オイル違い(2000点)/フルカネルリ	カート/リミ
8	37751936684313800	TF-ONP(姉)/TF-IRR(妹)	リミ/ロミ
9	25987117652460850	T.M/IZA	カート/ロミ
10	25074602789727320	.A./BCG	カート/ロミ

シングルモードTOP25

脂肪確認氏とGW-T.S氏が一歩リード。やはりラルゴは厳しい模様だが、果たして結果はいかに?

順位	スコア	スコアネーム	使用キャラ
1	78416850034683720	脂肪確認	チェリイ
2	77249885311387140	GW-T.S	チェリイ
3	70253105758359210	柏木千鶴	カート
4	69165257522851340	あうとろー	ロミ
5	66767967174829900	柏木初音	チェリイ
6	66087870357600520	RPM-FKD(スコトラ歓迎!!)	チェリイ
7	65687295243390180	柏木楓	チェリイ
8	64785230369927890	えぬえす	チェリイ
9	63783631504569510	東 千史郎	リミ
10	63157258057907330	4月から大阪 T・M	チェリイ
11	62950772657120310	ねこみみさん	ロミ
12	62124566858825540	EMIプ	ロミ
13	62069897594474830	Y.S,333	カート
14	62059674123268740	QRO	カート
15	62022014444236550	STR	チェリイ
16	61926418902546200	オデッサ司令 T.T	チェリイ
17	61510493541638110	BESK	カート
18	60509805477780200	OKU	チェリイ
19	59865828739249110	DPO	チェリイ
20	59026800776768300	SADAMU	チェリイ
21	57591818642579790	KEN-ISHII	チェリイ
22	56764044588105250	.Z.	ロミ
23	56741383793565340	SIN.R	リミ
24	56629785240012440	S.I	チェリイ
25	56220096027585610	LRL	リミ

ギガウイングスの頂点に立つのは誰だ?

好評開催中のギガウイング2スコアトライアルも、残すところ2週間あまり。ここで待望の中間発表といってみよう。シングルは上位25名、タッグは上位10名を発表だ。

シングルモードでは、6京点台の熾烈な争いと、セネカ姉妹の意外(?)な活躍が印象的だが、総合的にはやはりチェリイが一番人気。集計終了まで彼女の天下は続く? また、なかにはリフレクトなしクリアという強者も。(点数はブッちぎりの最下位)

一方、タッグモードではキャラの偏りはあまり見られず、スコアのほうも十人十色といったところか。気の合うタッグ相手を探すのが意外に難しかったりして? ひとりでタッグモードをプレイし、上位に食い込む強者もいたりと、こちらも目を離せない展開だ。シングルに負けない申請数を期待しているぞ。

最終締切の4月17日(消印有効)に向け、最後の最後までスコアカウンターをブン回してがんばってほしい。豪華賞品と栄誉がキミを待つ!!

———メーカーからプレイヤーへのメッセージ———

●えーっと、パッと見何桁かよく分からないことになってますね。企画をやっておいてなんですが、集計大変だっちゅうの! アルカディアさんお任せしました。データを見ると、チェリイ&フォースの組み合わせが多いようですね。機体別の集計ではないですが、ぜひほかの機体もがんばってチャレンジしてください。タッグの募集が少ないので、こちらもがっつり応募待ってます!

(カプコン 宣伝チーム　尾島 博徳氏)

●やはり前人気の通りにチェリイが最多ですが、RL やラルゴでの応募もあるようで今後の展開が楽しみです。応募者のなかにはスコア投稿が初めてという方や、リフレクト未使用(笑)という方もいて、みなさん楽しんでいただいていると思うとうれしいです。最終締め切りまでの残り2週間あまり、10点でも上を目指してがんばって下さい。

(タクミコーポレーション 企画開発室ソフトウェア課　小林 義孝氏)

CAPCOM & ARCADIA合同企画第2弾
ギガウイング2　スコアトライアル

イベント内容
■NAOMI版「ギガウイング2」を使用した高得点競争。
■一人用モードおよびタッグモードで集計。
■4月17日最終締切(消印有効)。入賞者には賞品を授与し、その栄誉を讃えます。

ルール
■使用するのは、カート(KINGFISHER)、ロミ(SPARROW)、リミ(RAVEN)、チェリイ(STORK)、ラルゴ(ALBATROSS)　以上5キャラ(5機体)とします。隠し機体の使用は認められません。
■ゲーム設定は工場出荷時のものとし、付加装置の使用は連射装置のみ認めます。
■申請は規定の用紙に必要事項を記入し、下記宛先に送付することで受理されます。
■申請に際しては、スコアを出したゲームセンターの承認が必要です。ゲームセンターの方に必要事項の記入をお願いしてください。
■複数名から同じスコアの申請があった場合、順位は先着順とします。先着の判定は消印で行ないます。

賞品
■シングル50位以内&タッグモード25位以内……スコア認定ポストカード
■シングル1～5位以内&タッグ1～3位以内……ドリームキャスト本体/ソフト、スタッフ寄せ書き色紙、ほか豪華賞品

送り先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部　ギガウイング2スコアトライアル係

CAPCOM&ARCADIA合同企画 第2弾
ギガウイング2 スコアトライアル 申請用紙

申請部門(どちらかに印をつける)
□1人プレイモード　□タッグモード

申請スコア(右づめで記入)

使用キャラ(タッグモード時は両方のキャラ名を記入。隠し機体は使用不可)

スコアネーム(タッグモード時は両者のスコアネームを記入)

ゲームセンター記入欄
(必ずお店の責任者の方が記入してください。印がない場合は申請は無効となります)

店名
住所
電話　(　　)
責任者名
上記スコアを記録したことを証明します　印

以下は、タッグモード時は代表者の分のみ記入

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏　名			男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話　(　　)		
住　所	〒□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
E-メールアドレス		備考		

カプコンがアーケード撤退!? ウソだと言ってくれ！

NEWS

3月19日朝、新聞を持つ手が震えた。「カプコン、業務用ゲームソフト撤退」。恐れていたことがついに発表されてしまった……。理由は「市場の回復は見込めないとみて、家庭用に特化……」。そんなバカな！　市場の回復はアーケードゲームファンとメーカーが一緒になって目指すものではないのか！　カプコンよ、ウソだと言ってくれ～！　と叫んでいた同日午後、カプコンから1枚のFAXが舞い込んできた。その名も『当社業務用ゲームソフト事業に関する一部報道について』。早速、本文を引用してみよう。

「業務用ゲーム事業から撤退する報道がありますが、弊社が公式に発表したものではなく、現時点で正式に決定されたものではありません」「家庭用ゲームソフト事業に注力するものの、引き続き業務用ソフトも供給してまいります」

だと思ったよ、カプコンさん！　脅かすなよ新聞！　というわけで、読者諸君、安心して市場回復に向けてゲーセンに通い続けよう。我々も全力で行くぞ！

SNKが「特定調停」申し立て！ ……で、どうなるの？

NEWS

アルゼのHPによると、SNKが大阪簡易裁判所に「特定債務等の調整の促進のための特定調停に関する法律」に基づく調整の申し立てを行なったそうだ。と書いてもよく分からない……。というわけで、この法律を調べてみました。

法律自体は昨年2月に施行されたばかりの新しいもの。その第1条を引用すると「支払不能に陥るおそれのある債務者等の経済的再生に資するため、民事調停法の特例として（中略）金銭債務に係る利害関係の調整を促進することを目的」とのこと。簡単に言うと、“借金の返済が大変であるが、破産などは避けて立て直したい。そのために確実に返済ができるように債権者と協議したい。それを裁判所に調停をしてもらいたい”ということになるのだ。要するに今回の発表は、SNKが経営の建て直しを目指して行動を起こすことを表明したのである。我々は力になれないかもしれないが、ゲームファンとして応援していこう！

巨星墜つ……。大川 功セガ会長兼社長逝去

NEWS

小社の取締役であり、セガを含む巨大なCSKグループを創始した、大川功氏が3月16日に逝去された。享年74才。各メディアで報道されているので氏の経歴については割愛させて頂くが、氏の足跡・功績は偉大なものである。通信・ゲーム業界にとどまらず、日本経済にまで影響を与えたといっても過言ではないだろう。特にセガに対しては、80年代半ばから会長、昨年からは会長兼社長として指揮を執ってこられた。つい先だっては私財850億円を贈与するなど、これからセガを復興に導こうとした矢先だけに無念だったことだろう。我々ゲームファンにとっても残念なことだ。氏の意志を実現していくであろう、佐藤新社長率いる新生セガに期待しよう。最後に、改めて大川氏のご冥福をお祈りいたします。

DOC2000に新カード「DREAM HORSES 2000」登場

RELEASE

ゲームセンターに新たな「馬空間」を出現させた『ダービーオーナーズクラブ』。本作を特徴づけているシステムはもちろん「オーナーズカード」だ。「ひとりで多数のカードを所有すること、これすなわち馬への愛情なり！」という現象すら起こしているこのカードに待望のニューバージョンが3月から登場したぞ。

今回の新カードは「DREAM HORSES 2000」からセレクトされた名馬中の名馬が顔を揃える。競馬ファンならご存知だろうが、この「DREAM HORSES 2000」とはJRAがミレニアムキャンペーンとして「20世紀の名馬」100頭をファン投票で選出したもの。今回のリニューアルカードではその中から47頭をセレクトしている（カードは、ロゴマークのみのデザインを含めて全48種類）。

歴史的名馬にあやかって、キミの愛馬も常勝街道を突っ走れる……かもよ！

「DREAM HORSES 2000」のトップ5はこれだ。堂々の1位は、あのナリタブライアンだ。

続編の新情報も発表!? CAPCOM VS. SNKオフィシャルゲーム大会inプラサカプコン吉祥寺

EVENT

「CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000」のオフィシャルゲーム大会である「Fighting knuckle to the next millennium」が3月18日（日）にプラサカプコン吉祥寺店で行なわれた。

今回の大会には、参加人数枠32名を大幅に超えるプレイヤーが集結、レベルの高い試合を繰り広げた。大会では、レシオ3キャラやEXリョウ、キャミィといったロケーションではあまり見かけないキャラも多数登場して健闘をみせてくれた。

発売から半年以上が経過しているためか、さすがに目新しいテクニックは見受けられなかったが、参加者は軒並みハイレベル。コンボや特定の技への反撃、回り込みへの対応が的確だった。この強者揃いの中、見事に優勝に輝いたのは、様々な個性の対戦相手へしっかりした対応を見せた「柏木氏（ガイル・キング・ブランカ）」であった。安定した強さをみせた同氏は「新宿スポーツランド西口店でCAPCOM VS. SNKのランキングバトルを開催しています。是非とも参加してください！」との優勝コメントを語っていたぞ。カプエスで熱く盛り上がりたい人はぜひとも参加してみよう。

大会の後はカプコンスタッフとのエキシビジョンマッチ、ジャンケン大会が行なわれた。また、開発者によるトークショーでは、「東京ゲームショウ2001春」直前情報として、「CAPCOM VS. SNK PROでは使用できるキャラが増える（詳細はP125へ）」「CAPCOM VS. SNK PROの大会が開催され、最終日には前回チャンプが招待される!?」などが発表された。しかも 続編であるCAPCOM VS. SNK 2（仮）について、「お馴染みのあのキャラクターが追加……」「大幅なシステムの変更が行なわれて……」といった新情報も発表されたぞ。CAPCOM VS. SNK 2（仮）はゲームショウで最新映像が上映されるとのこと。 これを読んだ人は今すぐ幕張メッセへ急ぐしかない!!　ゲームショウ後にこれを読んだ人、……ゴメンね、一足遅かったね。

さらに熱い戦いが繰り広げられることになりそうな「CAPCOM VS.SNK」。続編が遊べるまで「MILLENNIUM FIGHT 2000」を闘い尽くそう。待ちきれない諸君は、大会イベント豊富で、さらには開発者もよく訪れるというプラサカプコン吉祥寺店に来店してみてはいかがかな？　普段とは違った楽しみ方ができるはずだぞ!!

カプコンの開発者からは続編についての貴重な情報が発表されたぞ！

春麗とジャンケン大会！　カプコンのお店ならではだ。

左から優勝の柏木氏、準優勝の佐藤氏、3位の信光氏、4位の宮野氏。

ススム君とアンナちゃん、ゲームボーイアドバンストに登場!!

RELEASE

1999年11月、アーケードに彗星のごとく登場し、第一回アルカディア大賞を見事に獲得した傑作掘りゲー「ミスタードリラー」。その続編として昨年夏に登場し、本誌でも徹底攻略を進めてきた「ミスタードリラー2」が、この春ゲームボーイアドバンス（以下GBA）に移植され、発売された。

この「ドリラー2」、名前こそ「ミスタードリラー2」になっているが、実際はアーケードの「ドリラー2」に、家庭用「1」であった新たなモードが追加されているのだ。それは、先日発売された「ドリラーG」にも入っていた「とことんドリラー」モードと「タイムアタックモード」モードの2つ。

「とことんドリラー」モードは、「ドリラーG」の攻略でもおなじみのように、ひたすら地底を掘り進むもの。今回は難易度が設定され、ミス可能な回数が難度によって調整されている。

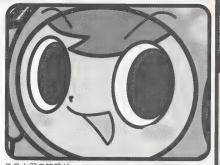
「タイムアタックモード」は、これまた「G」の攻略でおなじみだが、パズルのように組み合わさった特定のMAPを、いかに速く走破できるか、というもの。GBA用に、10ステージのマップが用意されている。

そして、「ドリラー2」と言えば、対戦モード「ふたりでドリラー」。このGBA版も、ちゃんと入っており、ケーブルによる通信対戦が可能なのだ。自分用の慣れたGBAを武器に、相手を叩きのめ……掘りのめそう！

そして、さらにおたのしみ要素として、今回のGBA版「ドリラー2」には「ドリラーひみつカード」というコレクションカードの要素が入っている。20枚のカードが隠れているのだが、その出現条件はそれぞれ違う。全部集めるのは至難の業だが、頑張ってほしい。

そうそう、当然「ミッションドリラー」モードもあって、500m、1000m、2000mの3種類のコースが用意されている。

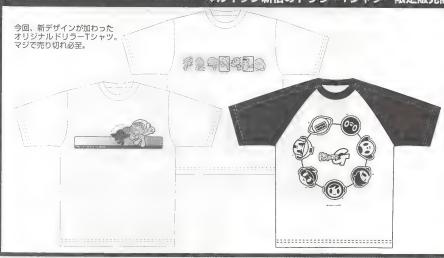
さて、このGBA版「ミスタードリラー2」を、ナムコ様のご提供により、3名様にプレゼントだ！ 詳細は192ページへGO!!

実際のゲーム画面。小粒でも、ピリリとしたゲーム性を楽しめるぞ。

ススム君の笑顔が目印ダ！

コレクションカードは、カードごとに出現条件が違う。ガンバレ！

マルイワン新宿のドリラーTシャツ 限定販売開始

NEWS

今回、新デザインが加わったオリジナルドリラーTシャツ。マジで売り切れ必至。

2000年夏、ファッションブランドFIND OUT READY TO WEARによって限定生産で作られ、販売期間前半でほとんどのTシャツが売り切れた「ミスタードリラーオリジナルTシャツ」。ファッションとゲームのクロスオーバーの可能性を見せた同イベントが、この春、さらに品揃えを充実し、パワーアップして帰ってきたぞ!!

今回は、前回の人気Tシャツに加え、アーケードの「ミスタードリラーG」とゲームボーイアドバンスの「ミスタードリラー2」の発売を受けて、新デザインのTシャツが登場！ さらに充実の品揃えとなっている。

マルイワン新宿とFIND OUT READY TO WEAR、そしてナムコの3者がガッチリと組み、コラボレートして実現したオリジナルドリラーTシャツ。今回も早いうちに売り切れ必至なので、ドリラーファンは新宿マルイワン8階へ直行しよう！

場所：マルイワン新宿8階
（住所：東京都新宿区新宿3-5-6）
問い合わせ先：丸井 ワン新宿店
販売促進担当　大山 博史
（TEL：03-5269-0451）まで

和田ドンちゃん　はなまるマーケットに出演！

NEWS

去る3月12日の朝、TBSテレビに異変が起こった。突如轟くタイコの音と共に、和田ドンちゃんがブラウン管におごそかに出現したのだ。……なぁ～んちゃってぇぇ～ナハハハ（極寒）。

事実を正確にお伝えするならば、TBSの朝の人気テレビ番組「はなまるマーケット」にて、ナムコ音ゲーの「太鼓の達人」が紹介されたのです。ヤックンと岡江さんは、そりゃあもう、ステキなリズム感でタイコを叩いておりました。あまりに司会の2人が熱中してやるものだから、次に紹介すべきものをトバしてしまっていたよ。岡江さんの成績は67パーセントだったから、あとちょっとでクリアだったのにね。残念ダネ。

この「太鼓の達人」、ニュース番組「ズームイン朝」のAOUショーのレポートでも大きく扱われていたし、世間様の注目度は高いっぺれ～。インカム状況を見ても、今後ブレイクの可能性大なので、これを読んだ人は、即ゲーセンでやるべし。きっとギャルにモテモテだぞ～（極北寒）。

そうそう、「ズームイン」は朝5時幕張入り、「はなまる」は朝7時スタジオ入りだったナムコ販売推進課の宇出津さん、お疲れさまでちた。

→点数は、2人ともクリアならず。ブチケンの攻略を参考にしてね。

↓ヤックンも岡江さんもマジです。曲は当然「LOVEマシーン」。

お体のラインの丸みがとってもせくし～な、和田ドンちゃん→

今月も、宙（おおぞら）出版リリース案内！

RELEASE

3月24日に宙出版から『燃えろ！ジャスティス学園』と『エターナルアルカディア』のアンソロジーコミックが全国の書店で発売されるぞ。

豪華な作家陣が描く実際のゲームとはまたひと味違った面白さをしっかりと堪能してくれ！　また同社は今後もゲーム関連コミックスのラインナップに力を入れていくようなのでチェックが必要だ！

アンソロジーコミック
『燃えろ！ジャスティス学園』
A5判　本体価格848円＋税

アンソロジーコミック
『空賊浪漫！ エターナルアルカディア』
A5判　本体価格848円＋税

〜おトクなお知らせ〜

宙出版様より、このページで紹介したコミックス2冊をセットにして3名様にプレゼントしていただけることになりました!!　希望者は192ページのアルカディア読者プレゼントへ急げ！

宙（おおぞら）出版のコミックスについてのお問い合わせは下記まで
〒162-8611　TEL03-5228-4076
東京都新宿区早稲田鶴巻町543　株式会社 宙出版

1人1台自宅にパソコン。「VSL デジタルスクール」開校

RELEASE

高品質の映像で楽しませてくれた、映画「ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒」。ホリプロのバーチャルアイドル「DK96-伊達杏子」。これらのCGって話題になったから、見たことある人って多いよね？　で、このCGを製作した（株）ビジュアルサイエンス研究所（以下VSL）と「ネットワークエンジニアスクール int」が協力して、CGのスキルを学べる「VSL デジタルスクール」を創設したのだ。この学校ではなんと、入学時に自宅用にPentiumⅢが1人1台支給される。授業の続きを自宅でも同じ環境でできるのだ。さらに講習後には、VSLで実際にTVアニメや劇場用映画のCG製作に、スタッフとともに参加できるチャンスも。おまけに、開校記念として、今期の4月生は入学金が免除される。今からでも間に合うので、説明会に参加してみよう！

開校記念講演会・説明会
4月7日（土）　14：00〜　　4月18日（水）　19：00〜

■問い合わせ
VSLデジタルスクール
東京都千代田区神田須田町2-19 D2ビル2F・3F
TEL：03-5207-6644　担当：陽田

BIOHAZARD 4D-EXECUTER
先行特別割引券

有効期限：アトラクションオープン日から
2001年7月19日（木）まで
1枚5名様まで有効
コード 1 2 5

大人（中学生以上）
1,800円〈としまえん入園券　1,800円 ＋ BIOHAZARD 4D-EXECUTER入場券　800円〉→ 1,100円 □

子供（3才〜小学生）
1,300円〈としまえん入園券　500円 ＋ BIOHAZARD 4D-EXECUTER入場券　800円〉→ 800円 □

●本券を豊島園入口チケット発売窓口に提出して、人数分の料金をお支払い下さい。
●期間内のいずれか1日に限り、ご利用になれます。
●他の割引券とは併用出来ません。

「遊びいろいろ遊園地」
としまえん
毎週 火・水曜日定休
但し、祝日・学校休み期間は営業します。
開園時間／午前10時〜午後6時

お得な情報・楽しいとしまえんホームページ
http://www.toshimaen.co.jp
■インフォメーション／TEL 03-3990-8800
FAX 03-3990-4800
交通／都営大江戸線【新宿から直通20分】
西武池袋線【池袋から直通14分】
西武有楽町線練馬駅乗り換え【豊島駅下車】

本誌66ページで紹介されている『BIO HAZARD 4D-EXECUTER』もVSLのスタッフによる作品だ。上の割引券を切り取って持っていけば、期間中入場券が割引になるぞ。

ゲームキャラグッズのツリーハウスから新作登場！　プレゼントもあってよ！

RELEASE

ツリーハウスから『ギルティギア ゼクス』と『デッド オア アライブ』シリーズに登場するレイファンのエッチングステッカーが新発売！

前号の読者プレゼントでも多数の応募があった、『ギルティギア ゼクス』エッチングステッカー。既に発売されているソル、ディズィー、闇慈、紗夢に続き新たにメイ、ジョニー、カイ、ミリアの4キャラが3月29日に発売される予定だ。

サイズはタテ250mm×ヨコ170mmと大きめ。価格はいずれも本体価格1000円となっているぞ。

どうやって使うかはキミ次第！　部屋に貼るも良し、下敷きに入れるも良し。コレでいつもギルティキャラと一緒だね！

『デッド オア アライブ』シリーズからは人気女性キャラクターレイファンのエッチングステッカー3点を4月に発売する予定だ。その名も「レイファンスペシャル」だ!!

こちらも特に人気の高いキャラクターだけに欲しがるファンも多いのではないだろうか。サイズ、価格などはまだ未定だがぜひチェックしておきたい一品だ。

※商品は現在監修中につき、実際の商品とは多少異なる場合があります。また商品の仕様は予告なく変わる場合があります。

『ギルティギア ゼクス』エッチングステッカー

●メイ

●ジョニー

●カイ=キスク

●ミリア=レイジ

『デッド オア アライブ』エッチングステッカー「レイファンスペシャル」

●タンクトップバージョン（仮）
髪型と赤いタンクトップがポイント。その瞳は何を見つめているのか。

●白シャツバージョン（仮）
落ち着いた大人の雰囲気が漂う、シンプルな白シャツバージョン。

●水着バージョン（仮）
ビキニの上にTシャツを着ているレイファン。ちょっぴりセクシー。

〜おトクなお知らせ〜

ツリーハウス様より、このページで紹介したグッズをプレゼント!!　希望者はP192ページのアルカディア読者プレゼントへ急げ！

ツリーハウスのグッズについてのお問い合わせは下記まで
〒103-0004　TEL03-5823-5591（代）　東京都中央区東日本橋2-23-3　有限会社ツリーハウス

GAME MAKERS News Transmitter

CAPCOM®

みなさんこんにちは。このコメントが掲載されるころは、ちょうど東京ゲームショウ(3/30～4/1まで)ですね。今回カプコンブースでは、アーケードゲームも出展しています。今月号で掲載されている新作タイトル『ヘビーメタル』もプレイできますので、ぜひ遊びに来てください！ また、ここでしか見ることの出来ない㊙映像と、超極秘情報が見られる可能性大！ でも、なかったらゴメン！ 今日(3/16)時点で、決定してないものもあったりして。あははは……。続報をお楽しみに。

(株)カプコン　オジー（尾島）

The Future Is Now SNK®

だいぶ暖かくなりましたね。4月はお花見しながらゲームというのもいいんじゃないでしょうか!? 外に持ち歩けるゲームといえばネオジオポケット（強引な展開ですが）！『スーパーリアル麻雀プレミアムコレクション』と『パチスロ アルゼ王国ポケット e-CUP』が昨日発売になりました。ぜひプレイしてみて下さい。それから「KOF2000東西対抗戦」に参加された方、運営にあたられた方、お疲れさまでした。上位入賞者への色紙は超レアものですので大事にしてくださいね。

(株)SNK　奥野

最近はホントに忙しいです。ハンパじゃありません。だって、あのゲームも作らなきゃいけないし、あの企画も詰めないといけないし……。ちなみに俺はもともと忙しくなると、同時に酒の量も増えます。そして、忙しさもピークになってある程度まで行き着くと、一気に酒を止めます。なぜなら、もう飲んでいられないくらい忙しいのと、酒で体調が崩れるのが恐いから。で、今はまさにその禁酒に近い状態です。早く良いゲームを出して、思い切り飲みたい！

(株)アミューズメントヴィジョン　名越 稔洋

ADORES

昨年度は、アドアーズ直営店舗の統一イベント『M-1グランプリ』に多数ご参加いただきまして誠にありがとうございました。本年度も全店舗合同イベントを展開していく予定です。年4～5回位の実施を計画しています。来月号には、第一弾を公開します！ どうぞご期待ください。また、『ゲームファンタジア』各店では、店舗独自のイベントを各種行なっております。『ゲームファンタジア』のお近くに来られた際は、お気軽に店内をのぞいてみてくださいね。

アドアーズ(株)　運営統括課　大塚 雅美

Sammy

こんちはです。ギルってますか？ 全国大会が終わったかと思えば、次は3on3です。ギルティギアXはチームプレイが要求されるゲーム性ではありませんが、頼れる仲間がいれば、誰でも優勝できる可能性が大いにあると思われます。予選もまもなく開始しますんで、みなさん三国志のような人材捜索で知勇兼備のパートナーを見つけて下さい。当然、組んだ仲間とチーム名作りは必須ですよぅ！

サミー(株)　広報　竹中

彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO

ジャンアメリカの時間割表

当コーナー「GAME MAKERS News Trancemitter」では、掲載協力をいただけるメーカー様を募集しております。現在、アーケード製品を鋭意制作中であれば、どなたでも構いません。アルカディア誌面に記事として扱うにはまだ早いけど「やってるぜ!!」の意気込みだけは伝えたい、というメーカーの皆様の連絡をお待ちしております。

SEGA

3月は別れ、4月は出会いの季節。セガも心機一転、今春を「新生」のスタートとし、開発分社との関係を強化しながら、新たなチャレンジに向けて頑張っていきます。魅力ある製品作りと快適な施設環境、そしてそれを支えてくれるユーザーの皆様、セガはそれらの基盤を大切に新たな発展を図ります。と、カタイ話はこれ位にして、4月にはあの『シャカタン』に新たなヒット曲が追加されます。シャカっと隊隊長のウルトラテクニックをマスターしたければ、シャカっ党に今すぐ入党!!

(株)セガ　広報　田中

姉さん卒業に涙ポロリ。というわけで、春というのにいまだ薄ら寒い昨今(3月中旬現在)、皆様いかがお過ごしでしょうか？　皆様の中には学生さんが多数いらっしゃることと思いますが、出会いの春もあれば別れの春もあると思います。そんな人生悲喜交々の時期こそ、発売したばかりの弊社の新作落ちものパズルをプレイすることをお勧めいたします。例のごとく諸事情によりタイトル名は明記できませんが、非合法ではありませんので良い子もゲーセンで勘を頼りに捜してみてください。上へまいります(？)。今月はソロやレンタルよりもショックなことがありましたので取り乱しまして申し訳ありませんでした。

セイブ開発　広報室

 JALECO

今月は4月26日にジャレコブランドで発売予定のPS2用ソフト『スーパーマイクチャン』のご案内です。ドリームオーディションシリーズでお馴染みの専用マイクを同梱した、声出しアクションゲームで、ちょっとシュールでおバカなゲームが15種類+スバラシ～!?　オマケDVDが付いて、驚愕の¥5,800!!　さらに数々のキャンペーンを実施!　詳しくは、www.jaleco.co.jpまでアクセスしてみよう!!　今回のノリ(ウル)は、マジ半端じゃないッス～！

PCCWジャパン(株)　広報／芦沢 サトシ

SUNSOFT

毎度！　コメントだけはお馴染みのサンソフトです。最近この欄を見ている方から声をかけられることが増えました。え～と、恥ずかしいので適当に放って置いてください。さて、そんな私事はさておき、今月のネタはTGS、すなはち東京ゲームショウです。なんと、今回サンソフトはベンチャーブースにいます。一体、いつからベンチャーになったのか？　とか突っ込むのは止めましょう(笑)。　あぁ、それから後の方のキッズコーナーにもいます。いろいろとやってます、皆さん遊びに来てください。では、また来月。

サンソフト・広報・渡部

TECMO

春です！　今年も待ちに待った桜の季節がやってまいりましたーッ！　春と言えば、花見！　入学式！　そして、東京ゲームショウ!!(何のつながりもアリマセン……荒技でした。ゴメンナサイ)。テクモブースでは、発売直後のPS2版『モンスターファーム』『ギャロップレーサー5』をはじめ、話題のGBA『モンスターファームマニア』がプレイできるので、ぜひぜひ遊びに来て下さいねッ！　『モンスターファーム』のレアモンスタープレゼントも行なうのでメモリーカードは忘れずに！

テクモ(株)　広報　つっちー(土原)

春ですねぇ～。卒業シーズンですねぇ～(既に過ぎてますね)。ご卒業された皆様おめでとうございます。いや～、若かりしあの頃を思い出します。ああ……。って、特にナニがあった訳ではありませんが……。ということで、前号でもお知らせしました『ナイトレイド』ですが、皆様の腕をうならせるまでにもう少し時間がかかりそうです。腕の震えを抑えて、今しばらくお待ちを！そしてそして『ギガウイング2』のスコトラですが、締切りが徐々に迫ってきております！　ガンガン、ギンギン点数稼ぎまくってドンドン応募してください!!

(株)タクミ・コーポレーション　日下

VISCO

BANPRESTO

ようやく暖かくなってきましたね。春といえばウルトラマン！　ウルトラマンといえばソフビ！　そう！　4月中旬には「ウルトラマンシリーズ　ビッグサイズソフビフィギュア1」がいよいよ登場するんです。今回はウルトラマンティガ、バルタン星人に加え、以前好評だったウルトラマンを眼の部分のみ彩色変えでいれてます。来月には第2弾が登場するので、全部集めてジオラマなんかにしてみるのはどうですかね？　注意：その名の通り36cmのビッグサイズです！

(株)バンプレスト　小林

namco

とってもグレートな『ミスタードリラーG』プレイしてますか？　読者の皆さんのお気に入りのキャラは決まりましたか？　今回はキャラそれぞれに特性を持たせていますので、いろんなキャラを使ってみて持ちキャラを決めてみてください。ちなみに私はモードによってキャラを変えています。あと、オフィシャルのハイスコアランキングも開催していますので頑張ってプレイしてトップを目指してください。
→http://www.namco.co.jp/

(株)ナムコ　第二開発本部　御所脇

ワウエンターテイメントでございます。『WILD RIDERS』と『ヴァンパイアナイト』はもうプレイしていただけましたでしょうか？　『WILD RIDERS』はハイスコアを狙うととても熱いゲームとなっています。交通法規的には推奨できませんが、縁石ぎりぎりで街灯とかを壊しまくるとハイスコアが出やすいかもしれません？　『ヴァンパイアナイト』は2人プレイでその気になってやると熱いゲームです。とくに村人を助ける時は声を掛け合わないと大変なことになりがちです。ゲーセンで見かけたら、ぜひプレイしてみてください。

(株) ワウ エンターテイメント　角村

Fuuki

http://www.fuuki.com

Hitmaker

今月のヒットメーカーのアーケードは『AIR TRIX』が出て一段落。つーかそんな毎月毎月出せるかい！　って誰に言ってるわけでもないんですけど。何かあったかねぇ～？　と思ってたらありました！　『電脳戦機バーチャロン フォース』！　なんだよ、大作じゃねえか。つーか忘れんなよ、俺。まだまだリリースできる状況ではないんですけど、今月号に掲載の通り、かなり斬新なシステムになる予定です。皆さん期待してやってください。宜しく。

(株)ヒットメーカー広報　笹原

広報ご担当の皆様、年度末のお忙しいところ今月もコメントご協力ありがとうございました。御礼申し上げます。さて、新年度からのお願いです。お気付きかも知れませんが、徐々にこのページの担当者名を愛称にする行為が流行しはじめました。いっそのこと、みんなでニックネームにしてしまいましょう。期待してますよ。「つのっち」とか「レイモンド」とか――

ARCADIA DATA BASE
アルカディア データベース

ゲームセンター人気ランキング

ビデオゲーム TOP15

順位	ゲームタイトル<メーカー>	ポイント
1	バーチャストライカー2 Ver.2000<アミューズメントヴィジョン/セガ>	158.5
2	ギルティギア ゼクス<アークシステムワークス/サミー>	109.3
3	ミスタードリラー2<ナムコ>	101.1
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ<カプコン>	87.4
5	対戦ホットギミックフォーエバー<彩京>	84.7
6	ギガウィング2<タクミ/カプコン>	82.0
7	テトリスT.A.PLUS<アリカ/彩京>	49.2
8	ストリートファイターIII 3rd ストライク<カプコン>	46.4
8	パワースマッシュ<ヒットメーカー/セガ>	46.4
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000<SNK>	43.7
10	団地でクイズ 奥さん4択ですよ<アルトロン/テクモ>	43.7
12	スパイクアウト<アミューズメントヴィジョン/セガ>	38.3
12	燃えろ！ジャスティス学園<カプコン>	38.3
13	サラリーマンチャンプ<コナミ>	35.5
13	ミスタードリラーグレート<ナムコ>	35.5

コックピット・アップライト TOP15

順位	ゲームタイトル<メーカー>	ポイント
1	ビートマニアIIDX 4thstyle<コナミ>	132.6
2	ドラムマニア3rdMIX<コナミ>	121.1
3	ギターフリークス4thMIX<コナミ>	93.2
4	ザ・警察官 新宿24時<コナミ>	88.6
5	ポップンミュージック アニメロ2号<コナミ>	79.9
6	ポップンミュージック5<コナミ>	77.2
7	ダンスダンスレボリューション4thMIXPLUS<コナミ>	71.0
8	ダービーオーナーズクラブ2000 Ver.2<ヒットメーカー/セガ>	65.6
9	シャカっとタンバリン！<セガ>	57.6
10	バトルギア2<タイトー>	50.9
11	クライシスゾーン<ナムコ>	33.3
12	ドラムマニア 4thMIX<コナミ>	25.6
12	ビートマニアIIDX 5thstyle<コナミ>	25.6
14	スリルドライブ<コナミ>	24.9
15	ニンジャアサルト<ナムコ>	23.1

アーケードゲーム 月間 読者大賞

順位	ゲームタイトル<メーカー>	ポイント
1	ギルティギア ゼクス<アークシステムワークス/サミー>	259.9
2	燃えろ！ジャスティス学園<カプコン>	134.0
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ<カプコン>	99.5
4	ギガウイング2<タクミ/カプコン>	80.9
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000<SNK>	74.3
6	ポップンミュージック5<コナミ>	53.1
7	ブラッディロア3<エイティング/ライジング/ハドソン>	50.4
8	ミスタードリラー2<ナムコ>	27.9
9	ストリートファイターIII 3rd STRIKE<カプコン>	22.5
10	ガンスパイク<彩京/カプコン>	19.9
11	ビートマニアIIDX 4thstyle<コナミ>	14.6
11	アシュラバスター<フウキ>	14.6
13	サイヴァリア リビジョン<サクセス/タイトー>	13.3
14	ドラゴンブレイズ<彩京>	11.9
15	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66<ヒットメーカー/セガ>	9.3
15	ゴルゴ13 ～奇跡の弾道～<ナムコ>	9.3
15	ザ・警察官 新宿24時<コナミ>	9.3
18	ダンスダンスレボリューション 4thMIX<コナミ>	8.0
18	餓狼 -MARK OF THE WOLVES-<SNK>	8.0
18	シャカっとタンバリン！<セガ>	8.0
18	マーヴル VS. カプコン2<カプコン>	8.0
18	ストリートファイターZERO3<カプコン>	8.0
18	メタルスラッグ3<ナスカ/SNK>	8.0
24	鉄拳タッグトーナメント<ナムコ>	6.6
24	スラッシュアウト<アミューズメントヴィジョン/セガ>	6.6
24	デスクリムゾンOX<エコールソフトウェア/セガ>	6.6
24	リッジレーサーV アーケードバトル<ナムコ>	6.6
25	エスプレイド<ケイブ/アトラス>	5.3
25	ギターフリークス4thMIX<コナミ>	5.3
25	パンチマニア 北斗の拳2<コナミ>	5.3
25	三国戦紀2<アルタ/IGS>	5.3

ランキング評

今回から、若干集計方法の変更が行われた。というか集計店舗の拡充などが主だが、それにより先月のランキング順位と大幅な変更があることをご了承いただきたい。

思うことは、これほどまでに集計する店舗の違いにより結果に差が生じるのか、ということ。読者の人気ランキングには影響がないものの、ビデオゲーム部門とコクピット・アップライト部門の集計では大きな変動がある。

これは、そもそもの「アーケードゲームの人気ランキングの集計しづらさ」にも起因する面だろう。小誌に収録されているハイスコア全国集計店の中には、中小規模の店舗も多く、大形筐体機器の少なさ、またはライトユーザー層がプレイの中心層になる機種が少ない場合もある。

こうした傾向により、A店で絶大なる人気とインカムを誇る対戦格闘ゲームが、B店ではまったく人気のないゲームとされる。逆にB店でのインカム上位機種は、A店においてその逆であるというものだ。これは同地区でもそういう傾向に陥り、客層の違いで「店における流行りの意味」まで変わってくる。

また、どの店でも評価できる「決定的なヒット作がない」という現状も、それを後押ししている。

こうしたことから、まだまだ「市場を反映した明確なランキング」に試行錯誤の時間がかかりそうだが、追及していきたい課題でもある。

ADB通信

3月発売のタイトルで特にランキング上位に食い込んできそうなタイトルといえば、なんといっても「機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン」。長く続いた「ギルティギア ゼクス」政権を脅かす可能性大!? そのほかにも3月には注目タイトルが目白押しだ！ どのタイトルが1位になるかは読者みんなの投票次第！ 君の手でランキングに命を吹き込むのだ！

発売日未定のタイトル

未定	アークティックサンダー<米国ミッドウェイ>
未定	ナイトレイド<タクミ/タイトー>
未定	バーチャファイター4<AM2 OF CRI/セガ>
未定	スパイカーズバトル<アミューズメントヴィジョン/セガ>
未定	BASH（仮）<オリエンタルソフト>
未定	G2020<オリエンタルソフト>
未定	X2222 Gストリーム<オリエンタルソフト>
未定	マジックボックス<オリエンタルソフト>
未定	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2<カプコン>
未定	クラブカート<セガ>
未定	婆裟羅2<ビスコ>
未定	電脳戦機バーチャロン フォース<ヒットメーカー/セガ>
未定	犬のおさんぽ<ワウ エンターテイメント/セガ>

ご協力いただいた店舗様

店舗名	住所・電話
ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1新宿TOKYU MILANO1～3階　TEL 03-3200-0884
ゲームファンタジア 渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11KNビル1～4階　TEL 03-3496-5856
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4シネマサンシャイン1～3階　TEL 03-3971-9601
ゲームファンタジア 八王子店	東京都八王子市東町11-3シグマゲームファンタジアビル地下1階～4階
ゲームファンタジア バーディー店	東京都町田市ハラダ6-21-25大正堂第2ビル1～4階　TEL 042-724-1477
立川ゲームオスロー5	東京都立川市柴崎町2-2-27　TEL 042-529-7837
ユーファクトリー豊明店	愛知県豊明市三崎町丸の内1-7　TEL 0562-92-9262
チャレンジャーGAMGAM店	大阪府吹田市岸部1－24－9　TEL 06-6317-0433
ゲームセンターだいおう	岐阜市宇佐南3－7－5　TEL 058－274－3295
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2アルファビル　TEL 03-5330-8595
ネオアミューズメントスペースa-cho	京都市中京区寺町四条上ル東大門寺町302・303　TEL 075-251-2333
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　TEL 0774-44-5770
パワースティック	神奈川県鎌倉市大船1－23－7第52東京ビルB1F　TEL 0467－43－3034
ナムコワンダータワー京都店	京都府京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354　TEL 075-254-0765
ゲームビンゴ	千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル　TEL 047-395-2065
メルヘンランド美濃店	岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆 美濃共同ショッピングセンター内　TEL 0575-35-2677
アミューズメントエース	千葉県船橋市前原西2-15-1　TEL 047-475-8918
ゲームセンターB－1	千葉県柏市旭町1－1－16中崎ビル地下1階　TEL 0471－44－5597
ファンファン秋葉原店	東京都千代田区神田平河町4　TEL 03－3861－6520

2月に発売されたタイトル

中国龍2001<IGS>
ナイトメアインザダーク<イレブン/SNK>
ストリートファイターZERO 3↑（アッパー）<カプコン/セガ>
筋肉番付・フットボールマスターズ<コナミ>
サラリーマンチャンプ<コナミ>
GAHAHA一発堂<ナムコ>
太鼓の達人<ナムコ>
フォトバトール<ナムコ>
エアトリックス<ヒットメーカー/セガ>
パズループ2<ミッチェル/カプコン>

3月発売のタイトル

機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン<開発元/カプコン 発売元/バンプレスト 販売元/カプコン>
キーボードマニア 3rdMIX<コナミ>
ギターフリークス 5thMIX<コナミ>
ドラムマニア 4thMIX<コナミ>
スリルドライブ2<コナミ>
ダンスダンスレボリューション 5thMIX <コナミ>
パラパラパラダイス 2ndMIX<コナミ>
ビートマニアⅡDX 5thstyle<コナミ>
ロマンティックフレンズ 思い出のサマーバケーション<サミー>
スタントタイフーン<タイトー>
蒼天龍<タイトー>
ヴァンパイアナイト<販売元ナムコ/開発元ワウ エンターテイメント>
ミスタードリラーグレート<ナムコ>
ワイルドライダーズ<ワウ エンターテイメント/セガ>

4月以降発売予定のタイトル

4月	ブロギアの嵐<ケイブ/カプコン>
4月	バーチャストライカー3<アミューズメントヴィジョン/セガ>
4月	戦国伝承2001<ノイズファクトリー/SNK>
5月	モンキーボール<アミューズメントヴィジョン/セガ>
5月	ゼロガンナー2<彩京>
6月	ヘビーメタル ジオマトリックス<カプコン>

プレイヤーにはあまり馴染みのない名前のゲームメーカーが『戦国伝承2001』の開発メーカーとして登場した。その名は「ノイズファクトリー」。

ネオ・ジオの創設に関わりました

アトラス、豪血寺スタッフの独立した会社です

― まず、今回ノイズファクトリーさんが、MVSと『戦国伝承』に関わることになった経緯をお聞かせ頂けますか？

伊集　実は今回の話は、私が「ネオ・ジオ」の開発当初から、SNKのスタッフとして関わっていた、ということが前提にあるんです。まだSNKがプレハブの会社だった頃、ちょうど『怒』の開発にヘルプとして参加していたんです。で、『怒』がいい感じでビジネスとして成功して、そのまま社員になりました。それと同時期ぐらいに「ネオ・ジオ」の開発も始まったんです。

その「ネオ・ジオ」の発売に合わせ、私が初めて関わって開発したソフトが『戦国伝承』だったんです。ハリウッド製B級映画の日本像のような世界観で構築して、主人公も外人にして海外向けに開発しました。私が想像した以上に海外では好評でしたね。そこで、『戦国伝承2』も制作しました。

そして、その後SNKを退社したんです。それから「アトラス」へ移籍して、アトラスさんもアーケードを強化したい時期だったので、『豪血寺一族』を作ることになったんです。また、その開発に関わる人間がすべて関西の人間だったので、アトラスの関西事業所を設立しました。

―『豪血寺』は、どこまで携わったんですか？

伊集　『最強伝説』までは企画を中心にやっていました。『プリクラ大作戦』や『プリンセスクラウン』、『グルーヴ・オン・ファイト』などは別の企画者にやらせ、私は組織を管理、統括する形で関わっていました。

その後、景気のいい話もあれば、悪い話もあるわけで（笑）、部署の利益率が下がってきたので、関西事業所を閉めようという話が出てきたんですね。

悪い方向ばかりではなく、これはチャンスが巡ってきた！　と思いましたので、フリーになることを決意して、本社と合意のうえ独立して新しい会社を設立しました。

それが『ノイズファクトリー』なんです。

― それは、アトラス大阪がそのまま移動して設立した、というように解釈して良いのでしょうか？

伊集　すべて、ではないですね。核の部分と言ったらいいのでしょうか。いくつかのグループはそれぞれ違う会社へ行ったりしましたし、それは各自の判断にまかせましたので……。

― ちなみに、いつ頃の出来事だったのでしょうか？

伊集　98年のことですね。

― 意外と最近ですね？　では、その後はどんなドラマがあったのでしょうか？

伊集　会社設立後、東南アジアを中心に活躍されてるクライアントになりますが、「横スクロールアクションを作りたい！」というお話がありましたので『ガイアクルセイダーズ』を作ったんです。丁度そのころ、基板モノの商品が少なくなってきていた時期で、アジアで流通させる商品が無いのなら、自分たちで作りたい……というような要望に応えて作りました。

残念ながら国内では発売されてないんですが、一部では出回っているようですね。

― では、それが「ノイズファクトリー」のアーケード第一作目ということになるわけですか？

伊集　そうなりますね。また、その後「続編も作りたい」という話がありましたので、マイナ

ノイズファクトリー

有限会社ノイズファクトリー
代表取締役

IJUU　KEIKO
伊集　桂子

●生年月日：1964年1月4日
●出身地：沖縄
●学歴：デザイン専門学校卒
●職歴：テキスタイルデザインを経てゲーム開発へ飛び込む
●趣味：B級映画を観る、ボーっとする、揉まれる（マッサージが大好き）、人間観察。

ゲーセンでウケをとってなんぼです

伊集　それが『豪血寺一族』であれば、その手法のひとつとして挙げられるのが、キャラクターのアクの強さであったり、お婆ちゃんだったりするわけです。

── で、格闘ゲームということは、やはり豪血寺テイストが入ってくるのでしょうか？

伊集　そうですね（笑）。『豪血寺一族』は、私自身企画の中心でしたし、キレた感じのキャラが入ってくると思います。ドッターも、気に入ったキャラには愛情を注ぎますし、何人か妙な動きのキャラが出来るかもしれないですね。

── その辺は、関西のメーカーさんの独壇場ですよね。ステージに上がったら、親を殺してでもウケを取る、というのは関東のメーカーにはないですから（笑）。

伊集　やはり、ゲームセンターでは、立ち止まってもらってなんぼですからね。見てて面白い、立ち止まる価値のあるゲームは、最近少なくなっていると思いますね。

── それは、デコゲーテイストの正統後継者である豪血寺スタッフに頑張ってもらいたいですけど。

伊集　（笑）。実は、『戦国伝承』でも、SNKさんに何度も止められたんですよ。「それはわからない」とか言われて、「こんなにわかりやすいのになあ」と押し問答してました（笑）。その辺は、どこまで「遊び」をゲームに落としこめるか、というところでしょうね。

── 期待しています。本日はお忙しい中ありがとうございました。

ノイズファクトリーのHP。「ガイアクルセイダーズ」等の情報も有り。

●ノイズファクトリーHP
http://www.noise.co.jp/index2.html

初代『戦国伝承』スタッフが続編を作ることに

ーチェンジですがガイアの改良版を昨年納品しました。販売に関しては先方におまかせしていますので、それがいつ海外で発売されるのかなどは分かりませんけどね……。

──「ガイアクルセイダーズ」後は？

伊集　丁度その頃、SNKさんは「ネオジオポケット」を立ちあげていた時期なんです。そこで、一部のネオジオポケットタイトルに関して、開発にたずさわらせていただきました。

ソフトを良く評価していただき、「ネオジオポケット」の続くソフトの企画書などを出させていただいていておりましたが、丁度SNKさんがアルゼグループとなり、MVSソフトを拡充したいという要望があったので、今回『戦国伝承2001』の開発をやらせていただきました。SNKさんにもアジア圏から「MVS作品の供給を！」といった要望が強く届いていたようですね。　特に、海外からの続編希望リストの中に、『戦国伝承』にも◎のチェックが入っていたのです。私が関わった作品でしたので、今回の話になったんです（笑）。

── 巡り巡って、オリジナルスタッフがまた『戦国伝承』を作ることになったと。

伊集　私も、8年も経って続編を作るとは思いませんでした（笑）。

── 今後も、ノイズファクトリーはアーケードゲーム開発を続けていくのでしょうか？

伊集　とりあえず、現状でもいくつか企画が上がっていて、格闘とアクションシューティングは、かなり企画が進んでいます。こちらとしては、アクションの方が作るのが楽なので、そちらをやりたいのですが（笑）、順番としては格闘ゲームが先になりそうですね。格闘ゲームの場合、キャラの個性付けとか作り込む項目数が多いので、大変なんですけど。

── アーケードゲームを作っていくうえで、こだわっている点や、気を使っているポイントなど、どういったことがありますか？

伊集　アーケードは遊んでもらわなければ意味がありません。ただ絵が綺麗だとか、そういったことではなく、いかにして筐体に座ってもらえるような吸引力を持ったゲームを作れるのか？　といった点が重要ですね。

例えば、誰かが遊んでいる。それを見た通りすがりのお客さんが、次に遊んでくれるような要素を持たせられるかどうか？　そして次に遊んでもらったときに、驚き、楽しさ、なんでもいいんです。再び楽しく遊んでもらえるような要素を、盛り込んでいけるかどうかが重要なポイントですね。

── 次も楽しく遊んでもらうために、様々な工夫を凝らしてしていくといったようなことですか？

これでいいのか!? AOU座談会

「もがく」業界

入澤　では、今回のAOUエキスポを、率直にどう感じたかというところから話し合っていきましょう。

安藤　ビデオゲームが少なくて、すごく寂しかったけれど、前のショーより「遊べる」と感じさせてくれる新しいものがあって、可能性が感じられました。

善之字　僕は、それほどポジティブに受け取れなくて、もう格闘とかシューティングでは食えないので、目先を変えて新しいムーブメントを作ろうともがいているように感じられましたね。それは、業界的にはもちろん良い傾向なんだけれど、あの中から一大ジャンルに発展するようなものは、まだ見受けられませんでした。

C・LAN　実際には、シューティングの新作自体はないわけじゃないので、今まであったジャンルがなくなるとは思わない。でも、ゲーセンが変わってきている感じはしますね。

荒川　今は、ゲーム業界は転換期にさしかかっているんじゃないのかな。それゆえに、ショー自体にはおとなしさが感じられたのかなって。『バーチャ4』の携帯電話との連携(※1)とか、まだ模索中のものが多くて、パッと見「寂しい」けれど、まだ息を潜めている、我慢の時期という気がします。

鈴木　善之字さんの「もがく」という表現が印象的だったんですが、どのメーカーも、新しい遊びを探している感じがします。体感物が多かったのも、それを象徴していると思いますが。

小沢　基板物の少なさは、業界全体の収束ではなくて、またビデオゲームが華開くための潜伏期間だと期待したいですね。

貝田　僕は今回、正直「面白い」っていうのが感想で、とりあえずやってみたくなる物が多かったです。ただ、インパクトの強い物もあったけれど、実際にゲームセンターに行ったときに、ユーザーにプレイしたいと思わせるアピールはいまひとつだったかなという気もしますね。

霜田　各メーカーがどう考えているかなんだけれど、「ゲーセンでしか遊べない物」ということの解答を、短絡的に大型筐体に求めてしまっている気がしたかなと。
　でも、ちゃんと危機感を感じて、いろいろなものを模索し始めているのは伝わってきた。

杉田　『モンスターゲート(※2)』みたいに、新しい道を見出しているものもあって、今後も新しい物が出てくるかも知れないっていう期待は持てましたね。まだ開発中ってことで、内容に不満なところもありましたけど。

霜田　コンセプトには、ハマる要素は十分あるからね。

杉田　ああいった、新しい方向性にも期待したいですよね。

出展する意味としない理由

杉田　AOUエキスポ自体の危機という感じもしましたね。分かりやすいところだと、カプコンの出展の仕方(※3)にも見られるように、「タイトルはあるけれど出展しない」という。「ショーはなんのためにあるんだろう」ということを、考えさ

座談会参加者

Edter
猿渡 雅史
霜田 和人
杉田 哲朗
北裏 裕章
伊丹 恭
鈴木 宏昌
入澤 英明
貝田 知明
安藤 慶祐
荒川 保
高橋 誠
小沢 正
田名網 陽平

Writer
C・LAN
善之字元帥

メーカー＆オペレーターに聞くAOUエキスポ

今回のAOUエキスポに対して、メーカー、及びオペレーターにアンケートを配布し、回答してもらった。業界関係者が、現状をどう受け止めているのか。上の記事を読む参考にしてほしい。

●AOUエキスポを見に行きましたか?
〈オペレーター〉

回答	割合
YES	91%
NO	9%

回答者に関東近辺のオペレーターが多いこともあるが、それでも全体の9割以上が会場に足を運んでいる。逆に来場しなかった理由は、遠方であったことがほとんど。関東以外での開催も必要なのかも。

●大規模な展示会は必要だと思いますか?
〈メーカー〉

回答	割合
年2回以上必要	46%
年1回で十分	36%
あっても無くても良い	9%
無回答	9%

現在行なわれている大規模な展示会は、AMショーとAOUエキスポの2つ。今回の回答では、約半数のメーカーが、業界活性のため現状維持を望んでいる。次いで多いのが**「年1回で十分」**という声。**「業界発展のためにも年1回は必要」**としつつも、**「タイトル数が激減しているので、出展数が揃わない」「年2回は継続したいが、期待するほどの宣伝効果が望めないので、費用の負担は並大抵ではない」**と、シビアな意見が多い。
　あってもなくても良いとする中には、**「必要ないとは思わないが、各社が協力しあって業界を再興させようと気がないのであれば、会社ごとの発表会で十分」**という、厳しい声も。
　ちなみに、オペレーターにも同様のアンケートを行なっているが、ほぼ同じ内容の回答になった。

せられる側面もあったかな。

貝田　出すタイトルがないのに無理に寂しいブースで出展すると、衰退している感じが出てしまって、ブランドのイメージダウンにもつながってしまう。だから、あえて出展しないのも賢明な判断だろうという意見も聞きましたけどね。

猿渡　でも、一部では「出展しない＝撤退」と受け取られても仕方ないという声もあるよ。

貝田　もともと、業者が個々メーカーのプライベートショー（※4）のたびに、東京に来るのが大変だから、一度にやりましょうっていう原点があったはずなんですけどね。一般に公開したのが、そもそも間違いだったのではないかとも思えますが。

高橋　やはり、出展費用（※5）がかかり過ぎるんですかね？

霜田　ゲームショウと時期が重なっているから、メーカーは予算的に厳しいだろうね。そうなると、世間の認知度とか出展効果とか、いろいろな面で、メーカーは両方を比較せざるを得なくなる。

猿渡　いっぱい入場者が入っても、メーカーへの還元がないんだよね。

入澤　出展は広告の一環であるはずなのに、費用に見合うアピールも得られない。一般に開放したところで、入場した人以外には宣伝になりませんから。

猿渡　業界自体の発展をアピールしなきゃいけないのに、それもしきれてない。それなら、一般を廃止したビジネスショーにして、商談の場にしてしまえばいいのにそうもならない。どっちにしても、中途半端なままなのはよくないよね。出展メーカーに対しても、作品を出す云々ではなく、「業界の発展を発表する場だから、付き合いでも出ろ」っていうのもありだと思う。そして、それを言えるだけのものにしていかないといけないんじゃないかな。

操作系統の変革？

伊丹　今回の出展作品みたいに大型筐体ばかりだと、小さな店舗は辛いでしょうね。

猿渡　基板物って、ゲーセンの中では最もローコストオペレーションが可能なものであるはずだから、基板があれば、小さなお店でもやっていける。筐体は同じでも、中身は色々あるというバラエティ性があった。そんな、今までの業界の原則が揺らいでくるかも知れない。

入澤　『ガンダム』や『モンスターゲート』みたいに、閉じた同一の空間で、見知らぬ多人数とプレイができたり、ゲーセンにしかできないことを明確に打ち出した作品が多かったですよね。大型の出展作が目立ったのもそのひとつだし。それはいいことだけれど、『ガンダム』にしても、4台並べて始めて本当の面白さが味わえるゲーム（※6）だから、小さな店舗にはかなりの負担ですよね。

杉田　でも、大型筐体ならではの、バラエティに富んだ操作系に活路を見出すっていうのもあると思うんですよね。そろそろ、8方向レバー＋ボタンという形態自体も、閉塞感を促していると思います。

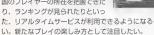
北裏　コナミの『プライベートショット（仮）』とか、セガの『犬のおさんぽ』とか、インターフェイスに工夫（※7）を凝らしている筐体が多かったですね。

猿渡　『モンキーボール』はアナログレバー（※8）だっけ？

杉田　そうです。アナログレバーは、アーケードの将来を変える可能性があると思いますよ。

ゲームの話題を持ち歩こう

善之字　そういえば、この間、テレビでやってたんですけど、「今の子供が好きな遊びは何

『バーチャ4』の携帯電話との連携（※1）
発表会の中で、鈴木裕氏のコメントにあった言葉。携帯電話を使って全国のプレイヤーの所在を把握できたり、ランキングが見られたりといった、リアルタイムサービスが利用できるようになる……らしい。新たなプレイの楽しみ方として注目したい。

『モンスターゲート（※2）』
コナミが出展したメダルゲーム。プレイデータが保存されるカードを使って、他のプレイヤーたちと勢力争いが楽しめる。コナミ担当しもでんは、初日に一生懸命プレイしたデータが、翌日にはクリアされていたのを知って、広辞苑に載りそうなほど見事な落胆振りを見せていた。ゲームの詳細は、54ページ参照。

カプコンの出展の仕方（※3）
カプコン自体のブース出展はなかったが、直前に「機動戦士ガンダム 連邦 VS.ジオン」が、バンプレストのブースに置かれると発表された。出展されることは知っていても、どこに置かれているか発見できないオペレーターも多かったようだ。

プライベートショー（※4）
メーカーが主に単独で開く、商品の展示会。メーカーやタイトルによって規模は様々だが、各メーカーの都合上、都心で開催されることが多いため、遠方のオペレーターやディストリビューターには、やや参加しづらい。

か?」って。もう、家庭用もアーケードも、ゲームがカードゲームに押され気味なんですよ。

霜田　確かに『遊戯王』などは、コミックやゲーム・アニメなどを含め、幅広く人気があります。

善之字　そもそも、カードって実体があるから、遊んだ後に残る物があるんですよね。それで、最近のアーケードゲームでも、DOCってカードが残るじゃないですか。コナミの『モンスターゲート』もカードを使いますよね。メーカーがアーケードにも、「残る物を」取り入れようとしているのかなって。

杉田　この前入った店で、DOCをプレイしていた人が名刺入れを持ってたのね。何を持ってるのかなと思ったら、馬のカードが何十枚も入ってて、しかもエクセルで表まで作ってあった。あの収集熱はすごいよね。

猿渡　それらのカードシステムが、「持ち帰り品の有用性」として強く位置づけられて開発されたかどうか分からないけどね。

氏家　確かに、アレはアーケードゲームでは難しい「カスタマイズ」と「コンティニュー」を可能にする手段としての意味合いのほうが強いんじゃないかな。

入澤　プレイに継続性のあるゲームって、コンシューマの強みでしたよね。ただ、最近のゲームは、そういう長所を上手く取り込み始めた感じはしますね。

猿渡　まぁ、持ち帰り品効果があったことは確かでしょうね。それに、実際にゲーセンの平均売り上げの6割はプライズだし、持って帰れるもので儲けていることは確かだしね。これからは、そういった何かモノが残るというような方向性は、間違いなく正論だよね。

杉田　ただ、法律がネック（※10）ですね。

貝田　特に風営適正化法の対象機種では、カードに戦績や成績などを露骨に表示させることは難しいんですよね。

善之字　AOUショーで鈴木裕さんが言っていた『バーチャファイター4』の携帯電話との連携構想も、有名プレイヤーが、「今どこのゲーセンで闘っていて何連勝中か」なんてことを、携帯電話で受信できるみたいな感じでしたね。

伊丹　バーチャ4の場合は、携帯技術の応用のほかに、ちゃんと外部記憶装置に戦績を蓄積するなどという話もありますよね。

猿渡　ただ、ネットワークが発展していくと、データを持ち歩く必要がなくなっちゃう。サーバーに蓄積しておけばいいわけだからね。でも、なんらかの形でデータを持ち歩くことができるなら、学校でみんなに自慢したり、話したりできる。「ゲーセンの話題」を持ち歩けるというのは、素晴らしいことなんだけどね。

可能性の模索

善之字　今回はとにかく、『バーチャファイター4』を見る、業界人の熱気がすごかったですね。あれは、「この時期にリリースしたい」というメーカー側の希望よりも、オペレーターとディストリビューターの「早く出してくれ」という意識が強いように見えましたよ。市場ニーズ……特にオペレータのニーズに「引っ張り出された」というか、そんな感じがしましたね。

高橋　バーチャには、業界の活性化というところで、他のゲームメーカーも期待しているんじゃないですか?

入澤　あれが起爆剤になってくれたら、他のメーカーもその機を逃さずに、ゲーセンを盛り上げるようなタイトルを出してほしいですね。

霜田　『バーチャファイター4』には、対戦格闘以外の楽しさも期待したいね。ネットワークとかで、「こんなこともできる」っていう提唱をしてほしい。バーチャに限らず、他のタイトルでもかまわないんだけどさ。

北裏　自分的には、セガ&ナムコの協力（※11）も大事件でした。

杉田　こういう時期だからこそ、メーカー同士が協力することで、いろんな可能性を模索できるんじゃないかな。

伊丹　逆に、こういう時期じゃなきゃできないというかね。

猿渡　いろんなメーカーが協力して、一丸となって色々な遊びを提案していってほしいですね。店舗にも、ゲームタイトルの人気に頼るだけじゃなくて、どんどんプレイヤーに遊び方を提案していってほしい。そして、AOUには、その発展を促すような場を提供してくれることを期待したいですね。

●出展しないメーカーをどう思いますか?〈オペレーター〉

仕方がない 36%
なるべく出展すべき 54%
無回答 10%

やはり、**「撤退するのかと心配になる」「直に見ないと、判断ができない」「大手の出展中止は、ショウ全体の活気低下につながる」**といった、タイトルが少なくてもなるべく出展してほしいという意見が多い。仕方がないとする中には**「業界や、協会がフォローしない限りは、各メーカーが出展するか否かを決めるのは自由」**という冷静な意見も見られた。しかし、ここで肯定・否定いずれの回答をしたとしても、出展タイトルの善し悪しが、直接売り上げを左右するオペレーターサイドとしては、リリース作品の情報はささいな判断材料でもなるべく早くにつかみたいというのが正直なところだろう。こんな時期だけに、それぞれに事情があるのは理解できるが、不参加メーカーの分だけショー会場に寂しさが残っていたことは事実だ。各社がまた、参加してくれることを期待したい。

AOUエキスポに対して感じたこと

その他、AOUエキスポに寄せられた感想を紹介していこう。

「家庭用だけでは運営も厳しく、問題点が深刻化しかねない。アミューズメントの新たな提案を、各社協力のもとに推進していきたい」

業界の行く末を担う各メーカーも、今回のショウを見て感じるところは多かったようだ。現状の厳しさを見直しつつも、各メーカーのコメントに**「頑張る」**という言葉が多く見られたのが心強い。

また、自社製品以外で気になるタイトルに多く挙がったのが『モンスターゲート』（コナミ）と『犬のおさんぽ』（ワウ エンターテイメント/セガ）。派手なCGがウリになる作品が多い中で、ともに、シンプルなゲーム性が新鮮に感じられたようだ。

一方、オペレーターの懸念は、やはり大型筐体のタイトルの多さと、ビッグタイトルの家庭用への移植時期。**「オペレーターの立場を考えたゲーム作りをしてほしい」**。気になるタイトルがあっても、購入費用を考えると、頭を悩ませる出展内容だろう。

出展費用（※5）
ブース設営費・出展費・運送費など、一回の出展には出展するだけで百万～千万単位の費用が必要になる。さらに、人件費やイベント費用などが加算されることになるので、メーカーにとっての負担は決して軽いものではない。

4台並べて始めて本当の面白さが味わえるゲーム（※6）
ご存知のように、「ガンダム」は最大4人で協力・対戦プレイが楽しめるゲーム。店舗側としては、最低でも基板を4枚は購入しなくてはならない。ちなみにこの台詞は、編集部高橋と入澤が、会場で3回も並んでいるところを、カプコンの尾島さんに発見されたことからくる、重みある言葉。

インターフェイスに工夫（※7）
文中にもあがっているようなタイトルのように、ユニークな操作系が、今回の出展作品には多く見られた。ルームランナーと引き綱でプレイする『犬のおさんぽ』や、お馴染み『太鼓の達人』、変わったところでは、アーム部分に搭乗できる『UFOキャッチャーライド』があった。

アナログレバー（※8）
PSのコントローラで脚光を浴びた操作系。従来のレバーのように、信号の「ON」「OFF」というはっきりした入力ではなく、「ちょっと右」「微妙に斜め上」という入力角度に応じた繊細な操作ができる。今回の出展作の中では、『モンキーボール』『GAHAHA一発堂』に使用されている。「ベラボースイッチのレバー版か!」と思った人もいるかも知れないが、ちと違う。

クリーンナップイメージ（※9）
「不良のたまり場」に代表される、アーケードの悪いイメージ。それを払拭するため、AOUやメーカー、店舗が協力して店舗の健全化目指した運動。「ゲームセンター」という呼称を「アミューズメントセンター」へと統一したりという、関係者の努力によって綺麗な店舗が増え、イメージもだいぶ改善された。

法律がネック（※10）
ゲームセンターのゲームには、いわゆる「射倖心を煽る」仕掛けは禁じられている。ゲームの結果によって、得る物に変化のある要素はNGなのだ。メダルが持ち出し禁止なのもこのため。DOCのカードにも、当初は戦績が印字されるはずであったが、結局なくなっている。

セガ&ナムコの協力（※11）
本誌でも報じているとおり、ナムコが発表した『ヴァンパイアナイト』は、ワウ エンターテイメントとナムコが共同開発した作品である。ナムコブースで、セガの人を発見した本誌編集Kが「敵情視察ですか?」と、声をかけると、「仲間を見に来た」と言ったとか言わないとか。

SNK スーパーネオ 4スロット

（筐体+4スロボード付）

¥15,000

（送料・消費税別途）

限定15台

SNKハイパー64筐体 もしくは スーパーネオ29

¥5,000

（送料・消費税別途）

限定20台

・分割払いは最高60回までOK!
・商品の組合せは自由。お問合わせ下さい。

キョーワ製18寸モニター

ハイドメイドbyテッシン

（縦・横置き換えOK。15/24KHz切換OK）

¥38,000

（送料・消費税別途）

限定10台

（RGB21Pケーブル付）

最新情報は テッシンクリエイト ホームページへGO!!

http://webshop.to/tsc

CAPCOM

ストⅢ3rdストライク（PCB）	17K
ジョジョ未来への遺産（PCB）	8K
テトリスグランドマスター	17K
ストライダー飛竜2	9K
ジョジョの奇妙な冒険（PCB）	4K
バルガス（Jハーネス付）	6K
1943（改）	14K
アタックス	5K
ワンダーⅢ	20K
ロックマンザパワーバトル	5K
CPⅡマザーボード	4K
X-MEN VS SF（ロム）	15k
ヴァンパイアヒイバー（ロム）	2K
ストZERO（ロム）	1K
マーズマトリックス（ロム）	7K
カプコンスポーツクラブ（ロム）	24K
19XX（ロム）	11K
ヒクションZ（C）	7K
天地を喰うⅢ	28K

KONAMI

ファイティング武術2（PCB）	35K
グラディウス4（PCB）	19K
A-JAX	22K
バスアングラー2（PCB・P付）	25K
クイズドレミファグランプリ3（ハーネス付）	20K
ハイパーアスリート	5K
サプライズアタック	3K
少林寺への道	3K
ワールドサッカーチャンピオンシップ	5K
ザ・ハスラー	12K
スラムダンク2（PCB）	8K
ゴルフィンググレイツ2（PCB・P付）	10K
リーサルエンフォサーズ	12K

NAMCO

闘魂烈伝4（SUB）	14K
F/A	11K
タンクフォース	20K
モトス	30K
ボスコニアン	12K
パック&パル	25K
ファイナルラップR	20K
スタースイープ	5K
ディグダグ	5K
スーパーワールドスタジアム89	13K

TAITO

上海昇龍再臨（SUB）	13K
フィリップメイズ（SUB）	3K
ルパン三世（純正）	65K
ウォータースキー	32K
スラップファイト	12K
レイストーム	7K
ヘビーユニット	9K
サイレントドラゴン	7K
地獄めぐり	10K
ガンフロンティア	15K
ルナーク	7K
ドンドコドン	7K
飛翔鮫	5K
ランドメーカー（F3込）	9K
アルカノイドリターンズ（F3込）	8K
パズルボブル4（ロム）	2K

SEGA

ダイナマイト刑事2（PCB）	15K
バーチャロンオラタン（PCB×2）	45K
バーチャーファイター3TB（PCB）	2K
バーチャーファイター3（PCB）	1K
コットンブーメラン（STV込）	11K
ダイナマイト刑事（STV込）	10K
蒼穹紅蓮隊（STV込）	11K
ガーディアンフォース（STV込）	8K
マルちゃんでグー（STV込）	6K
所さんのまーまーじゃん2	5K
ガルディア	10K
ブロックシード	2K
コラムスⅠ、Ⅱ	各2K
スポーツジャム（GDロムフルキット）	45K
タイプオブデッド（SUB・P付）	48K

SNK

64マザーボード	5K
武力ONE（PCB・P付）	27K
MVSマザーボード（1FZ）	9K
KOF2000	40K
メタルスラッグX（ソフト）	9K
餓狼マークオブウルブス（ソフト）	8K
ショックトルーパーズ2（ソフト）	7K

その他

ブレイブブレイド	30K
ガンバード2	22K
ストライカーズ1945	7K
バトルバクレイド	11K
バトライダー	6K
上海Ⅲ	7K
上海Ⅱ	13K
雷電ファイターズ2（PCB）	15K
鮫!鮫!鮫!	15K
バンデューク	8K
ワールドラリー	12K
ログイアン	12K
弾銃フィーバーロン	6K
ギャルズハスラー	6K
ブロックカーニバル	10K
五月陣戦3（アストロパネル付）	25K
オセロダービー	3K
ソニックウイングス	8K
テラクレスタ	10K
ブレイゾン	3K
ドンデンラバー	2K
グレート1000マイルラリー	7K
四川省Ⅱ	4K
ビジランテ	9K
ブロックアウト	3K
アクウギャレット	10K
スーパースラムス	7K
クールボーダーズ	13K
ファイナルスターフォース	9K
上海真的武勇	6K
サンダードラゴン	5K
ロボコップ	7K
ポケットギャルDX	5K
タンブルポップ	5K
エンジェルキッス（ロム）	2K
グラティア（ロム）	2K
チャタンヤラクーチャンク	15K
バルキューブ	3K
華かんざし	28K
天神牌	15K
R-TYPE LEO	13K

●この他にも多数在庫ございます!●コントロールボックスも取扱っております。メールやお電話にて、お気軽にお問い合わせください。●筐体の送料は、地域によって異なります。●筐体のお買い上げには代引きは利用できません。お買い上げの際にご確認ください。★価格は2月末日時点のものです。価格は変動いたします。☆1Kは、1000円です。☆

有限会社 哲信クリエイト
大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間／10:00～21:00（日曜・祝日定休）
TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法

●銀行振込………入金確認即商品発送
●コレクトサービス………商品代引サービス
●分割払い取扱い
振込先、相互信用金庫本店（当）0464186

「新入生&新社会人の皆さん。」

新しい環境にはもう慣れましたか？
基板仲間を着実に増やしてますか？ フフフのフ♪

ミルキーウェイはおもいっきり御協力します。初心者大歓迎！君も基板を始めよう。気軽にTELください。詳しくお教えます。

基板を家でやるためのコントロールBOX全機種そろっています（麻雀パネルも有ります）

DMを定期的に郵送でお届けしてます。

一度の登録で6ヶ月、その間に何かしら購入が有るとさらに6ヶ月お届けします（無料）
ぜひぜひ登録して新鮮なリストをゲットして下さい!!
FAXをお持ちの方はリストを取り出すこともできます（無料）
オンフック→003501→（プププ…と音がしたら）＃2870522622373*01＃＃でOK

カプコン

- プロギアの嵐 ……TEL
- 機動戦士ガンダム　連邦vsジオン ……TEL
- ジャステス学園2 ……TEL
- マーブルvsカプコン2 ……TEL
- カプコンvsSNK ……TEL
- ギガウイング2 ……TEL
- 1944 ……TEL
- ストIII（ソフト） ……¥3,000
- ストIII 2nd（ソフト） ……¥6,000
- CP-IIマザー ……¥3,000
- スーパーストIIX（ソフト） ……¥5,000
- ストZERO（ソフト） ……¥2,000
- ストZERO2（ソフト） ……¥2,000
- ストZERO3（ソフト） ……¥10,000
- スーパーパズルファイターIIX（ソフト） ¥4,000
- D&D（ソフト） ……¥15,000
- D&D2（ソフト） ……¥28,000
- バトルサーキット（ソフト） ……¥15,000
- ヴァンパイア（ソフト） ……ドラキュラ
- パワードギア（ソフト） ……¥18,000
- 19XX（ソフト） ……¥17,000
- アレスの翼(海外) ……¥12,000
- キャプテン翼 ……ボールは友達!
- カプコンワールド2 ……¥3,000
- キングオブドラゴンズ ……¥20,000
- 中日ドラゴンズ ……今年はどうすか?
- ストライダー飛竜 ……ストライキだ飛竜!
- ストライダー飛竜2 ……¥15,000
- ストII ……¥4,000
- 戦場の狼II(海外版) ……¥8,000
- チキチキボーイズ ……¥20,000
- 闘神伝2 ……通して〜ん
- バース ……¥12,000
- ファイナルファイトリベンジ(ST—V) ¥10,000
- ブロックブロック(P無) ……¥5,000
- 魔界村 ……¥15,000

ナムコ

- ミスタードリラーグレート ……TEL
- ミスタードリラー2 ……TEL
- ミスタードリラー ……TEL
- 鉄拳TAG ……TEL
- 鉄拳3 ……TEL
- ソウルキャリバー ……TEL
- オーダイン（ソフト） ……¥12,000
- マーベルランド（ソフト） ……¥12,000
- ローリングサンダー2 ……¥10,000
- デンジャラスシード ……¥28,000
- ギャラガ88（ソフト） ……¥18,000
- パックマニア（ソフト） ……¥18,000
- 妖怪道中記（ソフト） ……¥18,000
- ワールドコート（ソフト） ……¥3,000
- エクスバニア ……¥8,000
- エメラルディア ……¥3,000
- 源平討魔伝 ……ありがたや
- コズモギャングザパズル ……¥3,000
- 子育てクイズマイエンジェル ……¥2,000
- 子育てクイズマイエンジェル2 ……¥3,000
- スーパーワースタ 95 ……¥1,000
- パック&パル ……¥18,000
- フォゾン ……保存
- プライムゴールEX ……¥5,000
- ボスコニアン ……ボコスカ

コナミ

- 沙羅曼蛇2 ……¥6,000
- だい好キッス ……私はあなた嫌いよ
- 対戦ぱずるだま ……¥3,000
- ときメモ対戦ぱずるだま ……¥3,000
- ゴルフィンググレイツ2(P無)（ソフト） ¥2,000
- 沙羅曼蛇2（ソフト） ……¥5,000
- 対戦とっかえだま（ソフト） ……¥2,000
- 対戦ぱずるだま（ソフト） ……¥1,000
- ときメモ対戦ぱずるだま（ソフト） ¥2,000
- 餓流禍 ……¥15,000
- グラディウスII ……¥20,000
- グラディウスIII ……¥30,000
- スーパービシバシチャンプ(P無) …¥12,000
- スラムダンク2(対戦ケーブル付) ……¥8,000
- バトルトライスト ……¥25,000
- 出たな！ツインビー ……¥5,000

セガ

- ああっ女神さまっ ……TEL
- アウトトリガー ……TEL
- バーチャストライカー2000 ……TEL
- バーチャストライカー2 ver.99 ……TEL
- バーチャファイター3 ……¥3,000
- バーチャファイター3tb ……¥3,000
- 電脳戦紀バーチャロン(PCB) ……¥5,000
- バーチャファイター2 ……¥10,000
- スパイダーマン ……サブマリナー!!
- コットン ……綿
- タイムスキャナー ……¥8,000
- ライオットシティ ……¥5,000
- コラムス ……¥1,000
- コラムスII ……¥1,000
- チャンピオンベースボール ……¥1,000
- チョップリフター ……¥5,000
- バンクパニック ……¥4,000
- フリーキック(P無) ……¥1,000

ST-V

- イントロドンドン（ソフト） ……¥1,000
- コラムス97（ソフト） ……¥1,000
- 紫炎龍（ソフト） ……¥5,000
- 全日本プロレス（ソフト） ……¥1,000
- デカスリート（ソフト） ……¥1,000
- バクバクアニマル（ソフト） ……¥1,000
- ぷよぷよSUN（ソフト） ……¥2,000
- まるちゃんdeグー（ソフト） パー！勝った!

タイトー

- カオスヒート ……TEL
- サイヴァリアリビジョン ……TEL
- サイヴァリア ……TEL
- F3マザー ……¥12,000
- アルカノイドリターンズ（ソフト） ¥1,000
- きらめきスターロード（ソフト） …¥6,000
- 逆鱗弾（ソフト） ……¥2,000
- パズルボブル2（ソフト） ……¥1,000
- ハットトリックヒーロー95（ソフト） ¥1,000
- クイズHQ ……¥5,000
- ルナーク（ソフト） ……動物愛護だ!
- アラビアンマジック ……¥18,000
- アルカノイドリベンジオブドゥー(P無) ¥5,000
- イスパイアル ……¥5,000
- くれよんしんちゃんおらと〜 …しーりたいー♪
- サイキックフォース ……¥10,000
- Gダライアス ……¥10,000
- GダライアスverII ……¥12,000
- JUJU伝説 ……¥6,000
- スカイスマッシャー ……¥5,000
- ターミネーター2(自作P付) ……¥25,000
- VSホットスマッシュ(P無) ……¥5,000
- パニックロード ……¥5,000
- ピンポンキング ……¥5,000
- パーキング ……路上駐車はだめよ
- まじかるで〜とドキドキ告白 ……¥6,000
- まじかるで〜と卒業告白 ……¥6,000
- USクラシック(P無) ……¥2,000
- ルパン3世 ……不〜二子ちゃん
- レイストーム ……¥10,000

データイースト

- アクトフェンサー ……¥8,000
- ウルフファング ……¥15,000
- ウォルフガング ミッターマイヤー　疾風ウォルフ
- キャプテンシルバー ……¥15,000
- サイコニクスオスカー ……¥22,000
- スタジアムヒーロー ……¥1,000
- トライアウト ……¥2,000
- ファイティングファンタジー ……¥8,000

アイレム

- エアデュエル ……¥10,000
- X-マルチプライ ……¥15,000
- スパルタンX(海外) ……¥5,000
- パウンドフォーパウンド(P無) ……¥1,000
- メジャータイトル2 ……¥3,000
- ロードランナー4 帝国からの脱出 …¥28,000

ジャレコ

- 魚ポコ ……ポコポコ
- テトリスプラス2 ……¥7,000
- わいワイジョッキーゲートイン ……¥3,000

バンプレスト

- SDガンダム ネオバトリング ……¥5,000
- 超時空要塞マクロスII ……¥8,000
- パズリ ……¥3,000
- ぷるるん ……¥1,000

テクモ

- ギャロップレーサー2 ……¥3,000
- アルゴスの戦士 ……¥23,000
- アルゴスの戦死 ……修行が足りん!
- STG(ストライクガンナー) ……¥5,000
- MSG(マイケルシェンカーグループ) …フライングV
- クイズココロジー ……¥1,000
- クイズDNAの反乱 ……¥1,000
- 雷龍(サンダードラゴン) ……¥8,000
- タンクバスターズ ……¥5,000
- デッドオアアライブ++ ……¥20,000
- デッドオアアライブ2ミレニアム（ソフト） ¥15,000
- 忍者龍剣伝 ……¥12,000
- ピンボールアクション ……¥6,000
- ファイナルスターフォース ……¥12,000
- ファイナルカウントダウン ……ヨーロッパ
- ボンジャック ……¥15,000

SNK

- ギャングウォーズ ……¥5,000
- 怒(PCB) ……¥15,000
- 原始島 ……¥12,000
- ネクストスペース ……¥5,000
- ストリートスマート(海外) ……¥2,000
- バトルフィールド(P無) ……¥3,000
- パドルマニア ……¥12,000
- ファイティングサッカー(P無) ……¥1,000

ビデオシステム

- すくすく犬福 ……TEL
- すくすく大福 ……あんこたっぷり
- ソニックウイングス ……¥7,000
- ソニックウイングスリミテッド ……¥15,000
- 闘しんブレイザーズ ……¥10,000

テクノスジャパン

- シャドーフォース ……¥8,000
- ダブルドラゴン ……¥8,000
- ダブルドラゴン3 ……¥5,000

アトラス

- ぐわんげ ……¥20,000
- ぐわ〜ん ……大ショーック
- ポラックス ……¥7,000

ライジング

- 疾風魔法大作戦 ……¥12,000

彩京

- ガンバード ……マリオン発進
- ストライカーズ1945 ……¥12,000
- 戦国エース ……こよりにおまかせ

カネコ

- ギャルズパニック4遊（ソフト） ……¥7,000
- さるかにハムぞう（ソフト） ……¥1,000
- VS麻雀乙女繚乱（ソフト） ……¥6,000

ビスコ・サミー

- ギルティギアX ……TEL
- 女流将棋教室 ……¥20,000
- パチンコセクシーリアクション2…うっふーん
- アースジョーカー ……¥5,000
- ドリフトアウト ……¥2,000

セイブ開発

- ゼロチーム ……¥17,000

東亜プラン

- 鮫!鮫!鮫!(2Pver) ……¥20,000
- 鯖!鯖!鯖! ……ひかりもの
- スノーブラザーズ ……¥10,000
- ドギューン!! ……おぅあ!
- ナックルバッシュ ……ロックンローラー
- 達人王 ……¥15,000
- バツグン ……¥12,000
- フィグゼイト ……¥15,000

UPL

- タスクフォースハリヤー ……¥6,000
- タクスフォースハリャー ……おや?
- アトミックロボキッド ……¥10,000

任天堂

- イレブンビート（ソフト） ……¥1,000
- ドンキーコングJr ……ウホウホ
- ポパイ ……ほうれんそう

ダイナックス

- クイズチャンネルクエスチョン ……¥1,000
- クイズ365 ……¥1,000
- クイズTV合衆国Q&Q ……¥1,000

サンソフト

- ザ・ギネス ……¥4,000
- 上海III ……¥12,000

MVS

- MV-1F ……¥10,000
- MV-1A ……¥12,000
- 餓狼マークオブウルブス ……TEL
- KOF 2000 ……TEL
- メタルスラッグ3 ……TEL
- メタルスラッグX ……TEL
- KOF 99 ……TEL
- 風雲スーパータッグバトル ……¥6,000
- その他色々ありまーす

その他

- アンブッシュ ……¥5,000
- エアーウルフ ……¥3,000
- エキサイティングサッカー ……¥1,000
- カベール(P無) ……¥3,000
- がんばれゴンタ!2! ……¥6,000
- キャノンダンサー ……¥10,000
- グランドストライカー ……¥1,000
- クレイジーコング ……¥5,000
- ゴンタロードラッシュ ……¥12,000
- スカイランサー ……¥8,000
- マリオブラザーズ ……¥24,000
- レッドUFO ……¥15,000
- UFO ……マイケル・シェンカー

麻雀

- 麻雀パネルセット ……¥8,000
  (コントロールボックス用)
- ホットギミックフォーエバー ……TEL
- ホットギミック デジタルサーフィン …TEL
- ホットギミック快楽天 ……TEL
- ジャンピューター96 ……¥20,000
- 麻雀カフェブレイク ……¥38,000
- E雀さくら荘 ……¥15,000
- セーラーウォーズ ……¥7,000
- ときめき麻雀パラダイス ……¥8,000
- とってもE雀 ……¥1,000
- 麻雀占い伝説 ……¥2,000
- その他色々ありまーす

通信販売の御案内

お支払は便利な代引（ヤマトのドライバーさんに商品と引換に代金を払う）、または現金書留（郵便局より専用の封筒で送金する）・銀行振込でお願いします。なお、ご注文の際には必ず在庫を確認して下さい。

基板の買取りもガンガンやっています。まずはお電話ください。

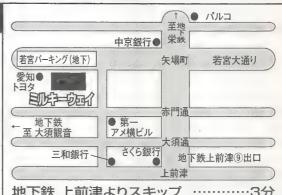
全国通販&店頭販売（大須にあるよ！）

TEL.052-262-3295 FAX.052-262-2373

〒460-0011 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F

営業時間／10:00〜20:00　毎水曜日・隔週木曜日定休（祝日営業）

振込先：あさひ銀行赤門通り支店（普）1057717（有）ミルキーウェイ

http://www.milky-way.co.jp | mail@milky-way.co.jp

地下鉄 上前津よりスキップ …………3分
地下鉄 矢場町よりうさぎ跳び……15分
地下鉄 大須観音より2人3脚 ……10分
地下鉄 伏見よりほふく前進 ………3時間
秋葉原よりチャリンコで …………3日間！

攻略特集

ゲームに慣れ親しむ入門編の初級。ステップアップと技術応用の中級。さらに究極を追求する上級……。

より深い階層に進むほど、攻略内容も濃く、深くなっていく。

次なるステップを目指すために、まずはページをめくろう。

Amusement Knowledge Chapter 初級編

プレイ方法から始めよう!!

プチ人気急上昇中の『ミスタードリラーグレート』は、新要素中心の攻略情報をお届け。今度のドリラーも楽しいゾ。カゲキなスタントでとことん突っ走る『スタントタイフーン』は初級を攻略だ。サイドターンでカッコよく決めようぜ！　注目のタイトル『ヴァンパイアナイト』は2～3面の攻略だ。気になるルート分岐情報もバッチリ掲載しているぞ！　禍々しい運命をキミは撃ち抜けるか？

Strategic Accelerator 中級編

多くの技を駆使して上達しよう!!

『エアトリックス』は、クールコンボの紹介とステージ解説だ！　稼ぎが熱い『ワイルドライダーズ』は、コース攻略中編をお届け！　『テトリスT.A. PLUS』は、前回に引き続きブロック別攻略編だ。『ブラッディロア3』は全キャラの超獣化コンボを大特集！　いよいよ最終決戦に臨む『ギガウイング2』。希望の光で災禍を滅せよ！　『F355-challenge2』は攻略最終回。ニュルブルクリンクを攻める！

Enhanced Struggle Tactics 上級編

究極のテクニックを追及しよう!!

驚愕のスコア稼ぎが発覚した『プラネットハリアーズ』。2周目攻略もあるよ。連載終業式の『燃えろ！ジャスティス学園』は、データを元に投げ技を検証！　『ギルティギア ゼクス』は新たなダスト連続技と、効果的な起き攻めを紹介。『カプコンVS. エス・エヌ・ケイ』はクイズ道場と強力キャラ考察でフィナーレを迎える。『ドラゴンブレイズ』は2周目攻略の中盤戦。真の地獄をその目に焼き付けろ！

正式稼動からそろそろ1ヵ月。しかし、そのボリュームの多さに、どこから手をつけていいか迷っている人も多いことだろう。今回はグレートのすべてを、大まかに掘り下げていくぞ。

Text：京城

太っ腹のナムコから、ドリラーグッズをたんまりゲットしてきたぞ。かわいいダッコ型バルーンに、キャラクターシール、AOUショーでのみ配布の限定トレカ、そして極めつけは、ゲームボーイアドバンス用『ミスタードリラー2』だ！ もうナムコに足を向けて寝らんないネ♡ 詳しくは192ページへドリドリ～っと。

最強キャラは誰だ!?
キャラクター性能チェック

プレイヤー自身の腕前やプレイスタイル、そして選択するコースによって最適なキャラクターは変わってくる。各キャラの長所を最大限に活用しよう。

気になる各キャラクターの能力差だが、掘るスピードはタイゾウが速く、それ以外の5キャラはまったく同じだ。

また、エアの減る速さは、ホリンガーZ（ブロックを1回くらった状態）が最も速く、次いでタイゾウ＞アタル＞アンナ＞ススム＞プチ＆ホリンガーZ（初期状態）、の順になっている。（以上編集部調べ）

プチとホリンガーZ（初期状態）のエアの減りがススムより遅いのは、かなり意外な結果だった。

超初心者にはホリンガーZがオススメ。長く遊べるぞ。

スススムの兄アタルの長所は、全キャラ一を誇る、べらぼうな横移動速度。あまりに速すぎるため、使いこなすにはかなりの腕前と慣れが必要だろう。ただ、タイムアタックドリラーでは話は別。その横移動の速さを活かして、最速タイムをたたき出せる面が数多く存在するからだ。最速はアタル？ それともタイゾウ？

2段の段差を登ることができるプチ。一見大したことはないように思えるが、使いこなすことができれば、あらゆる場面が楽になる。中でもカンオケ状態を回避できるのはかなり大きい。

初心者から上級者まで、幅広い層にオススメ。今までの掘りの常識を根底からくつがえす、無限の可能性を秘めたキャラだ。

掘る速さからエアの消費速度にいたるまで、あらゆる面で平均的な性能を持つ主人公。扱いやすさはピカ一なので、本格的に始めるのは『グレート』から、という初心者にはうってつけの入門用キャラといえる。

ただ、中～上級のプレイヤーにとっては、少々もの足りない感があるのも否めないところか。

掘るスピードの速さがウリのタイゾウ。下に掘り進むスピードの速さは、ミッションドリラーやタイムアタックドリラーだけでなく、2人対戦のドリラーレースでもすさまじい力を発揮する。ただし、×ブロックに囲まれたエアを取るときにあれこれ迷ってしまう人だと、エア切れの恐れがあるキャラだ。初心者はまだ使うのはやめておこう。

ブロックの落下に1回まで耐えられるホリンガーZ。よく考えてみると、エア切れさえ除けば残機が2倍あるのと同じという、お得キャラだ。初心者にはもちろん、中～上級者でも残機2倍の誘惑にはそそられるものがあるだろう。クリアタイムさえ無視すれば、ミッションドリラー内すべてのステージで有効な特性なのは間違いない。

前作ではススムと同性能の2Pキャラだったアンナだが、今作ではススムより横移動が速くなった。落下してくるブロックをかわすときは、少しの移動速度の差が命運を分ける。ススムに不満を感じ始めた中級者は使ってみよう。

エアの消費がススムより多いという欠点は、迷わず止まらずのプレイスタイルで十分フォロー可能だ。

ロボの秘密：宇宙ステージでの一番人気キャラホリンガーZに、ある重大な秘密が隠されていることが発覚した。本文中でも触れているが、一度ブロックが当たった状態では、エアの減りが速くなってしまう。また、横移動速度も遅くなってしまうのだ。

宇宙を制すはホリンガーZ?

新ステージ宇宙の目標メートル数は∞、つまり終わりがなく、どこまでも掘り進んでいくことになる。とはいえ、ある程度の腕前がなければ、深く掘り進んでいくのは難しい。そこで宇宙には、ほかのステージにはない助っ人、?アイテムが存在しているのだ。

この?アイテムを取ると、お助け効果6種類とおじゃま効果6種類の、計12種類の中から1つの効果がランダムで表れる。?アイテムの効果の中でも、エアの上限が5%上がる「マックスアップ」は、取った数だけエアの上限値が増えていき、ミスした次以降の残機にもその効果が持続するという、重要かつうれしいアイテムだ。

さらに?アイテムは、最初200点で、その後400、600……、というように点数が上がっていく、貴重な得点源でもある。**宇宙では、40万点、100万点でそれぞれエクステンドする**ので、なるべく回収していこう。

ちなみに、現時点で宇宙を掘り進むのにもっとも適しているキャラはホリンガーZだと思われる。だが、深度が進むにしたがって、タイゾウやプチが台頭してくる可能性もありそうだ。

長丁場だけに、1回つぶされてもいいホリンガーZは有力。

エアと?アイテムを取って稼ぎ、2回のエクステンドを狙おう。

危険な地形を覚えよう

毎回ランダムの地形配置だが、何度もプレイしているうちに、「あれ? この配置は前にも見たような……」と思ったことはないだろうか。

これは区間ごとの地形配置の傾向が、ある程度決まっているからだと思われる。

しかし、宇宙で出現する?アイテムの周りにある地形は、今までのドリラーシリーズでは見かけることのなかったものがほとんど。掘り進むにつれ、見慣れぬ地形に四苦八苦している人も多いはずだ。

そこで、ここでは特に危険な地形の攻略例を紹介。完全に暗記して生き延びていこう。

ポイントその1

上から?アイテムを取りにいくと、いわゆるカンオケ状態に陥ってしまう(プチ以外)。先に脱出ルートを確保しておこう。

ポイントその2

このように下に抜けられる場合はいいが、脱出口がふさがれている場合は、下のブロックを掘って×ブロックを消そう。

ポイントその3

一見危なそうに見えるが、落ち着いて色ブロックを掘るだけで×ブロックが消える配置。間違っても右に抜けないように

マイナスアイテム

ホワイト
出現後は屋根を作るのが難しいので、さっさと次の区間に逃げ込んだほうがいい。

バツジルシ
効果は画面内だけでなく、区間内でしばらく継続する。くっつけて消したいところ。

ハーフエアー
即酸欠死の危険性があるので、エアが50%以下のときは?を取らないほうがいいかも。

クリスタル
あわてずに進めば、エア回収が楽になる場合も。マイナスアイテムの中ではマシな部類。

ターン
少し下に掘り、屋根を作って安全を確保するか、地形によっては横に逃げるといいだろう。

フリップ
対戦でおなじみのアイテム。下に掘り進んで、落下するブロックを回避しよう。

プラスアイテム

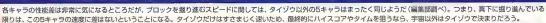
スロー
画面内がスローモーションのようになるが、エアの減りはいつも通りなので注意。

フルエアー
酸欠の状態で出るとうれしいアイテム。これがいつ出るかで、展開がかなり変わる。

マックスアップ
一度増えた上限が減ることはなく、ミスした次以降の残機にも、増えた量が継続される。

イレイス
効果が表れたあとは、簡単に残ったアイテムを回収できるのでかなり楽になる。

ブーツ
キャラに残像のようなものが付くのが特徴で、一定時間経過するとその効果は切れる。

バリア
つぶされるか一定時間経過するとバリアは消える。バリアがあるときは大胆に掘ろう。

各キャラの性能差は非常に気になるところだが、ブロックを掘り進むスピードに関しては、タイゾウ以外の5キャラはまったく同じようだ(編集部調べ)。つまり、真下に掘り進んでいる限りは、この5キャラの速度に差はないということになる。タイゾウだけはすさまじく遅いため、最終的にハイスコアやタイムを狙うなら、宇宙以外はタイゾウで決まりだろう。

ついにデフォルト
北極も熱い！

前作では一部のお店でしかプレイできなかった「北極」も、最初からプレイ可能に。

区間ごとに特徴を把握しよう

北極ステージの特徴は、なんと言ってもその極端なステージ構成にある。100mの区間にエアが一個しかないと思えば、いきなり次の区間では十数個のエアが溢れていたりするところがその一例。

そこで、ひたすら下に向かって掘り進む場面や、エアを回収するために×ブロックを壊しまくっていい場面など、区間ごとに攻略の方針をきちんと立てておく必要がある。

ありがちなのが、もうすぐ回復区間なのに、×ブロックを壊してエアを取りにいかず、ブロックにつぶされてしまうというミス。エアの減りが速い北極では、ヘタに時間をかけるよりも、×ブロックを壊してエアを取ったほうがいい場合も多い。

また、回復区間では、横方向に遠く離れているエアは無視したほうが安全だろう。

⬇エアアイテムが少ない区間はひたすら真下に掘り進もう。とにかくボタン連打命！

⬆横方向に離れたエアを取ろうとするのは非常に危険！普段にも増した慎重さを。

地形を最大限に活用せよ！
タイムアタックドリラー

固定のマップで最速タイムを競うこのモード。地形とアイテムをフル活用しよう。

各ステージとも、「いかにも」というブロック配置なので、不自然な場所はとりあえず疑ってかかるといい。

特に、時計アイテムは取ったほうがいい場合がほとんどなので、回収するパターンをしっかりと作っていこう。また、×ブロックを壊すと、持ちタイムから5秒マイナスされてしまう点は要注意。時計アイテムが取れるとき以外は、絶対に壊さないように。

ほかにタイム短縮のコツとして、下方向への移動に落下を多用することが挙げられる。普通に掘って進むよりもかなり速いので、なるべく狙っていくといいだろう。

⬆このステージでは×ブロックを壊して時計を回収したほうが、結果的に速くなる。

⬇クリスタルブロックが点滅しているときに、その上を走り抜けてタイム短縮。

エクストラステージ出現!?

全面クリア時にある条件を満たしていると、エクストラステージが出現するようだ。詳しい条件や内容などは、次号の続報を待っていてほしい。

はたしてこのステージは……!? 詳しくは次号にて。

ライバルは隣に
2人でドリラー

ドリラーレースが追加され、ますます熱さを増した対戦モード。君はどのキャラで挑む？

さらに白熱間違いなし！

今作では使用キャラが総勢6名に増えたが、対戦においてキャラ選択が重要なのは間違いない。速さが命のドリラーレースではタイゾウ、生き残れば勝ちのドリラーサバイバルならホリンガーZが有利という説が、現時点ではささやかれている。

逆に、プレイヤーの腕前に差があるときは、キャラでハンデをつけるのもあり。いろいろなキャラで遊んでみよう。

新キャラクターの登場で、遊び方の幅が大きく広がった。

スピード勝負だドリラーレース

地下500m地点にあるゴールまでの速さを競う新モード。制限時間内であれば、いくらブロックにつぶされたり窒息してもゲームオーバーにならない。時間切れになった場合は、進んだメートル数の多いほうが勝ちになるぞ。

勝利のためのポイントは、連射力と、縦に長いかたまりを壊してどんどん飛び降りること。2色面では、ブロックがくっついて消えるときの判定に引っかかって、時間をロスしないように気をつけよう。

相手のゴーストキャラに負けないように掘り進め。

⬇どんどん飛び降りて相手に差をつけよう。

⬆2色面は大きな勝負どころ。攻める？ 安全に進む？

生き残れ！ドリラーサバイバル

基本的なルールはミッションドリラーと同じ。違うのは、相手より1秒でも長く生き延びればいいという点だけだ。

また、サバイバルにはターン、フリップ、クリスタルの3種類のアイテムが出現する。これらを取れば、その効果が相手側のフィールドに表れ、妨害することができるぞ。うまくタイミングを計って取っていこう。

アイテムをすぐ取らずに待っておいて……、

相手に精神的ダメージを与える戦法もあり。

アイテムは、取った数に応じてレベル上昇、威力アップだ。

タイムアタックドリラーでは、選択するステージにより合計6種類のルートを選べる。この中で最もクリアタイムが速く、楽だと思われるのが、選択画面でずっと右側のステージを選んでいくルート6だ。（ステージはA→C→F→H→Iの順）。最初は、このルートで全面クリアを目指してみるといいだろう。前半で持ちタイムを増やすのがポイントだ。

ゲームの基本的な部分は前作と同じに見えるが、実は色々と改善されていることに気がついたかな？　一例として、画面上部に隠れてしまったエアアイテムやブロックが、消えずにちゃんと残るようになったことが挙げられる。以前は、あとから取ろうと思ったエアが、画面外で謎の消失を起こすことがよくあったのでうれしい限り。これで悲しい思いをすることもないはずだ。

ボーナスの稼ぎ方を身体に覚え込ませろ！

STUNT TYPHOON

スタントタイフーン

Emi

初級のドライバーはエミ・ヨーツ18歳。日本を舞台に、4WD駆動のパトカーでHot Chase!!

マーカーを完璧に取っていくのがクリアの絶対条件。その先にこのゲームの面白さがある！ いかにしてギャラを稼ぐか？ 命を懸けて（ケズって?）クルマを走らせろ！

 Text：ずるずる®

初級 BEGINNER

「奪われた現金輸送車を追え!!」

ロケ地：日本

レベルは初級だが、マーカーを取り逃がしてしまうとクリアは難しいぞ！

マーカーを取り逃すと持ち時間がマイナスされ、クリアは難しくなる。だが、それをクリアした先にこのゲームの面白さ、「稼ぎ」がある！

その稼ぎとは、モノを壊す、スクラッチ（車スレスレを■るなどのアクションをすること）などだ。それをどうこなしていくかをこの初級で勉強してみよう。まずは100万を目指していこう！

日本が今回のロケ地。ここで稼ぎのノウハウを習得だ。でも無理は禁物！

SCENE #1 中華街ショートカット

壊せるものはガンガン壊しまくれ！ 稼ぎまくれ！

狭い道を爆走せよ！

スタートしたらアクセル全開にして、直進はせずに即右側の障害物を破壊。その後、1個目のマーカーゲット！

1個目のマーカーをゲットしたらやや右寄りを走り、スクラッチで稼いでいこう。

ここから左斜め方向の道へ曲がっていくが、この曲がり角の外側に、屋台と箱が並んでいる。ドリフトしつつ、これらを大量に壊していこう。

2個目、3個目のマーカーは、左寄りを走って障害物を壊しながらゲットしていこう。

3個目のマーカーをゲット後、停止中&走行中の車で、それぞれスクラッチする。

5個目のマーカーをゲットする際は、サイドターンで右にふくらみ、障害物を壊すように心がけよう。曲がったら即右に寄り、対向車でスクラッチし、そのまま障害物を壊していこう。

6個目のマーカーはサイドターンで左に曲がりつつゲット！ ここもふくらんで、外側の屋台を壊していこう。

その後の狭い路地ではまず右寄りを走り、途中で左側に移って障害物を壊していく。その先に停止している車でスクラッチしよう。

広い道に出る際、一度右側に移って障害物を壊し、外側にふくらみながらマーカーをゲット。最後に障害物を壊したらフィニッシュだ！

サイドターンで稼ぎつつ、5個目のマーカーをゲット！

ふくらんで6個目のマーカーを取りつつ屋台も壊す！

SCENE #2 サイドターン検問突破

ほかのクルマの動きに注意しつつスクラッチを狙え！

180度ターンでキメろ！

スタート後、即左の障害物を壊してから1個目のマーカーをゲット。スクラッチで稼いだら、その先のマーカーを確実にゲットしつつ進む。

5個目のマーカー手前では180度サイドターンして、ゲット後はコース中央へ。

6個目のマーカーをゲットしたらスクラッチの連発だ！

4台スクラッチしたところで、左のクルマが跳ね上がったらそのまま直進。だが、右に曲がるときがあるので、左に逃げる用意も忘れずに。左に逃げたときにマーカーを取り忘れないように注意！

7個目のマーカーをゲット後、中央分離帯がなくなる部分でパイロンを倒しつつ右に移動する。途中でスクラッチができるぞ。その後さらに右に移動して、8個目のマーカーへ直進。ゲットしたらサイドターンで左へ！

うまくテールで8個目のマーカーをゲットできるとラインを内寄りにでき、電話ボックスも壊せるようになる！

4個目のマーカーをゲット後、サイドターンでパイロンをなぎ倒す！

車が跳ね上がったら直進。そうでないときは超反応で左に避ける！

左へのサイドターンに集中しすぎるとマーカーを取り忘れるので要注意！

ハミダシ TYPHOOOOON!

クリアのコツ：ドライブゲームの基本である、コースを覚えることから始めよう。コーナーの方向、カーブのキツさなどをしっかり把握していく。コースが分かればぶつからなくなるので、先へ進むことも容易になる。もちろん「マーカーの回収」も確実に行なっていき、時間のロスを抑えてクリアを目指そう。

SCENE #3 爆発倉庫脱出

障害物の位置を覚え、鉄骨をしっかり避けて走り抜けよう！

爆発をくぐり抜けろ！

1個目のマーカーゲット後、左、右と曲がったら倉庫群に突入する。その曲がる部分の前後でも障害物を壊して、稼ぎを忘れないようにしよう。

ラインを安定させせられると、障害物をさらに壊すことができるようになるぞ！

2個目のマーカーをゲット後、鉄骨をくぐり抜けて障害物を壊すが、その先にフォークリフトが転がっているので、衝突しないように注意。

フォークリフトの位置に注意しないと、ノーダメージボーナスを逃すハメに。

このあと右に移動して3個目のマーカーをゲット。その際少しふくらんで、鉄骨を避けられるようにしておこう。

倉庫を出たら4つ目のマーカーへ。再び倉庫に入ったら左、右と蛇行し、5個目、6個目のマーカーをゲットする。

6個目のマーカーゲットの際、思いきり減速して倉庫の外のトラックの左側に入る！

6個目のマーカーゲットの際、減速してトラックの左に入る。

かなり速度を落とさないとトラックにぶつかってしまうぞ。

右に曲がりつつ7個目のマーカーをゲットしたら、また倉庫内へ。左側を走って障害物を壊し、8個目のマーカーはジャンプしながらゲット！

着地後に9個目のマーカーをゲットしたら、即サイドターンで右に曲がってフィニッシュだ！

このジャンプはやや速度を落として飛び、着地後すぐに右に曲がれるように！

SCENE #4 コンテナ・チェイス

サイドターンを駆使して、狭いコースを攻めていこう！

このスレスレ感！

スタート後、直進しながら2個のマーカーをゲットしたあと、サイドターンで左に曲がりつつ、さらに2個のマーカーをゲットする。

ジャンプ台の直前では、5〜6個目のマーカーをゲットしつつ、左のフォークリフトでスクラッチを狙おう。ここまでミスがなければ、ほかのクルマの妨害を受けずにジャンプ台に入れるぞ。ジャンプの際は少し減速してから飛ぶようにすると、その先で左に曲がりやすくなる。

着地で7個目のマーカーをゲットし、即左にサイドターンして8個目のマーカーをゲットしたらコンテナの間へ！

5〜6個目のマーカーゲットの途中、フォークリフトでスクラッチ！

左へドリフトしながら、3個目、4個目のマーカーをゲット！

9個目のマーカーをゲットする直前に減速して、右にサイドターンしながら10個目のマーカーへ向かう。

11個目をゲット後、左へターン！ ふくらむと対向車にガツン！

コンパクトなサイドターンで、9〜10個目をゲットしていく。

11個目のマーカーをゲット直後、今度は左へサイドターンだ！ 左に曲がりながら12個目のマーカーをゲットしていこう。

その先の13個目、14個目のマーカーは右に曲がりながらゲットするが、左側をトラックが通り抜けるので、絶対にふくらまないように！

最後は、ふくらみ気味のサイドターンでフィニッシュ！

最後はサイドターンをふくらませて、障害物を壊して稼ぎつつフィニッシュ。

FINAL SCENE ファイナル・チキンラン

正確な操作、ライン取り、そしてタイミングで切り抜けろ！

高速で海へダイブ!?

まずは岸壁ギリギリを通りつつ障害物を壊して左に曲がり、1個目のマーカーへ。

即直進状態にして、その先の綱渡り走行の準備に入る！

ラインを合わせてトラックの間をすり抜ける！ 3個目のマーカーをゲット！

パトカーでスクラッチしたら岸壁ギリギリまで左に寄り、ドラム缶で稼いだらサイドターンで4個目、5個目のマーカーをゲットしていこう。

減速してサイドターン！ タイミングを誤ると海にドッボーンだぞ！

5個目をゲットしたら斜め右に走り、障害物を壊しつつ6個目のマーカーへ。

7個目は左にあるので、6個目をゲットしたら即切り返して岸壁スレスレへ！ その際左からくるパトカーとの接触に注意すること！

8個目はまた右になるので、接触に注意しつつ、障害物を壊しながら移動していこう。

8個目をゲットした直後、左にあるフォークリフトに注意。

9個目のマーカーゲット後、そのまま岸壁ギリギリを直進。

直後のフォークリフトを避けたら大急ぎで左に切り返して、岸壁際にある9個目のマーカーをゲットしにいこう。

最後は岸壁ギリギリをそのまま直進し、トラックを避けたら、あとはサイドターンでフィニッシュゾーンへ。かっこよくキッチリ止まろう！

フィニッシュゾーン手前で減速してサイドターン！ これで撮影完了だ。止まれた？

ハミダシ TYPHOOOOON!

稼ぎのコツ：通常のドライブゲームでは、「速く走る！」ということが目的だが、このゲームでは「ギャラを稼ぐ！」というのが目的となる。その稼ぎだが、大きく影響してくるのはHITボーナスとスクラッチボーナスの2つ。障害物をとにかく壊し、ほかのクルマにギリギリまで接近する。それらを連発して稼いでいくことになるのだ。

城を目指して走れ 夜が明けないうちに……

Vampire Night™

ヴァンパイアナイト

ナムコ／ワウから素敵なプレゼントのお知らせ。ミシェル、アルベール、キャロラインを配した超格好いいポスターと、AOUショーで流れたプロモーションビデオ（激レア！）を大放出だ。詳しくはP192へ。

あからさまに分かるものから、その条件に気づきにくいものまで、一目瞭然の分岐チャートを掲載。

Text：きらり屋

初心者講座 ～銃の持ち方～

リロードは銃口をしっかり画面外に向けて、素早く行なおう。

利き手の人差し指を引き金に掛けてグリップを握り、反対の手は添えるように。

ガンシューをプレイするにあたって重要な銃さばきは、まずは銃の持ち方から。ガンシュー初心者には、両手でしっかり構える両手持ちをオススメする。片手持ちよりも照準を安定させやすいので、これで目標物を正確に撃つ練習をしよう。避けては通れない村人の救出も、肉の芽を正確に狙撃できればこっちのものだ。

リロードは銃口を下方向に素早く降ろして、素早く画面内に戻せるようになろう。最終的に自分にあったスタイルに到達できればベストだ。

チャプター2からはルートの分岐も

前回攻略したチャプター1は非常に短く敵も少なかったが、ようやくここから本編が始まると思っていいだろう。道中の敵もチャプター1とはうって変わって、スピードが増してパターンも複雑になっているので、特徴をしっかりつかんで対処しよう。

そしてチャプター2から新しく加わる、ルート分岐のシステムについてここで確認しておこう。道中の特定の場所で特定の行動をとったときその先に進むルートが変わることがある。たとえばチャプター2をスタートして程なく、キャロラインが敵に羽交い締めされて助けを求めるシーンがある。ここで即座に敵を撃退して救出に成功すれば、ルートは歩いてきた道をまっすぐ進むが、失敗すると連れ去られたキャロラインの行方を追いかけてルートが変わる。

全面中で最も分岐が多いのは、入り組んだ城下町が舞台となるチャプター2で、合計5カ所に分岐が仕込まれている。前記で紹介したもの以外にも様々な条件で分岐するので、数多く存在するルートを色々通って、進みやすいルートを模索してみよう。

ライフアップを有効活用しよう

置物の中に隠れているライフアップアイテムは、毎回確実に回収しよう。

ここで、ゲームを進めていくうえで重要な、ライフ回復の条件をおさらいしておこう。箱や壺などの置物を破壊すると、中にライフアップアイテムが入っていることがあり、これを撃って回収するとライフが1つ増える。ほかには村人を肉の芽から救出すると、まれにその場でライフが手に入ることがある。

また、道中で村人の救出に成功した率と弾の命中率の両方が高いと、ステージクリア時にボーナスとしてライフが増える。これは両方の条件の兼ね合いによるので、遭遇した村人をできるかぎり救出し、あまり無駄弾を撃たないように心がけよう。どちらかと言うと村人の救出人数のほうが大きな影響を及ぼすようなので、肉の芽は慎重に撃っていく必要がある。道中でのライフアップポイントは各チャプターのフローチャートに記載してあるので、ライフを多く入手できるルートをたどって村人を解放していこう。しかし、1人でも村人の救出に失敗すると救出率に大きく響く。そのため、ライフボーナスの入手が厳しくなってしまうことも肝に銘じておこう。

村人は、助けた直後にこうしてライフを分け与えてくれることもあるのだ。

各チャプター ボス戦のシステム

間もなく繰り出される攻撃。阻止するには赤ゲージを空にするしかない。

赤いゲージが表示されると、ボスが攻撃体勢に入ったという合図だ。

チャプター2以降は、最後にヴァンパイア一族の者がボスとして姿を現す。ボスはライフゲージがあらかじめ画面の上部に表示されているが、さらにその真下に赤いゲージが表示される。一定時間内にボスに撃ち込んで、赤ゲージを空にすれば大ダメージを与えられる。逆にもたついて赤ゲージを空にできないと、ボスの攻撃が始まってしまうのだ。弾き返すことのできない肉弾攻撃を受けることもあるので、赤ゲージが表示されたら気合いの連射を叩き込もう。

ゲー事典 銃の持ち方、構え方は、なんといっても慣れが必要だ。何度かプレイしているうちに、おのずとしっくりくる持ち方に落ち着くだろう。自分にとって撃ちやすいスタイルを見つければ、安定して先に進めるようになるはずだ。町中では、まれに2丁拳銃（1人で2人同時プレイ）というスタイルも見かけるので、自信のある人はぜひお試しあれ。

チャプター2 敵データ

トリッカー

手がナイフ状になっていて、シャドウと同じく素早く斬りかかってくる。集団で出現することが多いので、あらかじめ出現場所を覚えるなどして早めに対処することが重要だ。

シャドウ

長い剣を携えたシャドウは、素早い動きで走り込んできて、すれ違い様に斬りつけてくる。高いところも意のままに移動して、屋根の上でも襲いくる油断のできない敵だ。

ピッチ

ジグザグに走りながら近づいてくるため、弾を当てることが難しい。プレイヤーに近付くと、その周囲を回りながら紫色の液体を吐きかけてくるので、確実に撃って相殺しよう。

ベンチュラー

翼を持つ敵で、上空から出現する。空中で自在に動き回ってプレイヤーを翻弄しながら、距離を詰めて攻撃してくる。出現した直後を狙って攻撃すれば楽に倒せるだろう。

Chapter 2

剣舞奏鳴曲

「すばらしい…有から無になる瞬間、花火のように咲いて散る、何モノでも死の瞬間は美しい…」

最多分岐数を誇るこのチャプター。村人を避けて通るかあえて数多く遭遇するかは自分の腕と相談して決めよう。

①跳ね橋

スタートして跳ね橋を渡ると、すぐにシャドウの洗礼を受ける。この後、2セット目のシャドウが左奥から曲がってくる場所の、背後の木箱(右下)にライフが入っている。

背後から悲鳴が聞こえると最初の分岐ポイントだ。キャロラインがシャドウに羽交い締めにあっていて、倒せるか失敗するかでルートが分かれる。シャドウを撃つときは、弱点がちょうどキャロラインの頭に隠れていて弾を受け付けないので、あえて弱点を外して顔を狙うと倒しやすい。

②石畳を直進

①で救出に成功すると、石畳を直進して村人との戦闘ポイントにさしかかる。戦闘を終えたあと、建物の上からピッチが飛び降りてくるので早めに狙いをつけて倒そう。

そしてトリッカーの一団との戦闘後、キャロラインの悲鳴が聞こえて分岐ポイントとなる。俯瞰した場所から距離のある狙撃を強いられるため、しっかり狙えるかどうかが分かれ道だ。

③噴水の広場へ

この分岐は、シャドウが画面下へ消え去ってしまうまでに2体とも倒せないと失敗だ。

①で取り逃がしたシャドウを倒して、キャロラインを救出しよう。先へ進むと建物の窓から出現する村人との戦闘だ。さらにその先でキャロラインがピッチに囲まれている。

この分岐ポイントでは、2体いるピッチのうち、時計回りに動くほうを先に倒す(または何もしない)か、反時計回りに動くほうを先に倒すかでルートが分かれる。遠くのピッチ2体をよく見比べよう。

④階段を直進

脇道へ進みたい場合、ピッチが回っている間に反時計回りのほうを見極めて先に倒そう。

この先は、突き当たった正面に見える壊れそうなドアを撃って破壊するか、無視するかによってルートが分かれる。

⑦脇道へ

逃げたピッチを追いかけて入ってくるルートで、新手のピッチ2体を倒すと、階段の上で③で逃げたピッチを発見できる。ここでの分岐は、このピッチをさらに取り逃がすと⑨に合流し、仕留めることができれば⑧へと合流する。

⑧室内へ

仕留めるか取り逃がすか。どちらにせよそのあと正面からトリッカーが出現するので注意。

室内に村人が2人いて、このうち2人目の男性を救出するとライフアップするので必ず成功させよう。また、村人との戦闘直後に天窓からピッチが飛び降りてくるので、気を緩めずに構えておこう。

⑨坂道を上へ

近づくにつれて落下速度が速くなるのであらかじめ構えて準備しておこう。

多くのルートからの合流地点。渡り廊下の上から飛び降りてくる男性を救出するとライフアップする。坂道なので見下ろすような立ち位置になるため、肉の芽が腹部についていると狙いづらい。しっかり狙いを定め、細心の注意を払って取り除こう。

チャプター2 ルート表

＋……ライフアップ
村人アイコン……村人

- ①跳ね橋
  - ・箱の中に＋
  - 分岐 キャロラインを羽交い締めするシャドウを……
  - → ②石畳を直進 / → ③噴水の広場へ
- ②石畳を直進
  - ・村人×1
  - 分岐 キャロラインを追うシャドウを……
  - → ④階段を直進 / → ⑤階段下へ飛び降り
- ③噴水の広場へ
  - ・村人×1
  - 分岐 キャロラインを追うピッチのうち……
  - → ⑥墓場へ / → ⑦脇道へ
- ④階段を直進
  - 分岐 壊れそうなドアを……
- ⑤階段下へ飛び降り
  - 分岐：なし
- ⑥墓場へ
  - ・村人×2
  - 分岐：なし
- ⑦脇道へ
  - 分岐 逃げたピッチを……
- ⑧室内へ
  - ・村人×2
  - ・2人目の村人を救出すると＋
- ⑨坂道を上へ
  - ・村人×1
  - ・村人を救出すると＋
- → ボスの待つ広場へ

ゲー事典　肉の芽が村人に寄生する場所は毎回ランダムだ。これは前回も紹介した通りで、同じシーンの同じ村人が、肩口に寄生されているときもあれば、腹部のときもある。肩口のときは身体の外側のほうから内側に近づくように撃てば、万が一狙いが外れても安全だ。しかし、腹部の場合はそうはいかないので慎重に狙おう。少し近くにくるまで待ってから撃つといいぞ

Chapter 2 Boss Barthélemy

第一直属者 バルテルミー

かつて忌み嫌っていた"死"に、今は憧れさえ抱くバルテルミー。ヴァンパイア直属者四人衆の1人目が、妖しの撃剣でハンターを迎え撃つ。

第1段階

広場の奥へと追われるようにして走りながら、ボスとの戦闘が始まる。最初の段階の攻撃は、ワープしながらの斬りつけ攻撃だ。消えたり現れたりを何度か繰り返しながら近付いてきて、いったん退いたあとに急接近して斬りかかってくる。冒頭のシステム部分でも触れたとおり、一定時間で赤ゲージを空にしなければ、この肉弾攻撃は止めることができない。したがって、姿が見えている間にどんどん撃ち込んで、攻撃の暇を与えないようにしよう。

ある程度進むと広場の突き当たりのドンジョン(主塔)に到達し、中の螺旋階段でシャドウが追いかけてくるので、これを倒して外に出ると、ボスとの第2ラウンドが始まる。

第2段階

ドンジョンの先に広がる暗い森で、並走しながらの戦闘が再び始まる。2段階目の攻撃は、走りながら凄まじい勢いで剣から放たれるソニックウェーブだ。これは1発撃てば消えるので、あわてずにきっちり相殺すれば問題はない。うまく撃ち返せないという人は、ここではひとまず攻撃の手を休め、ソニックウェーブの迎撃に重点を置いたほうがよさそうだ。よほど連射が速くない限り、ソニックウェーブは必ず飛んでくるので毎回正確に撃ち返すことを心がけよう。赤ゲージを空にするところまで撃ち込めなくてもいいので、少しずつボスの体力を減少させていき、ソニックウェーブの合間を縫って撃ち込もう。

第3段階

森を抜けて歓迎の間に到達すると、ボスが本性を現す。3段階目は、ワープしながらの斬りつけとソニックウェーブの複合攻撃、そして石柱による攻撃を仕掛けてくる。弱点の顔面を連続して撃てば、これらの攻撃を封じることができ、両腕をクロスして顔面をガードしているときも、額を狙えばヒットさせることが可能だ。ただ、ボスがワープして石柱の陰に出現したときは弱点が隠れてしまう。このときランクが上昇していると、その後に飛んでくる石柱の破片が硬くなっているので注意。

霧の[illegible]に姿を現し、そして消える。現れたときが攻撃のチャンスだ。

ソニックウェーブに[illegible]無防備に[illegible]ないよう[illegible]弾数には[illegible]

石柱[illegible]飛んで[illegible]真ん中に弾を撃ち込も[illegible]

[illegible]ーブ[illegible]ので[illegible]

チャプター3 敵データ

クロス

両手に鎌のような剣を持った敵で、2体が1セットとなって出現することが多い。プレイヤーの近くまで走り寄ってきて、近付くとジャンプして上方から斬りかかってくる。相手の攻撃圏内に入る前に倒そう。

イグニータ

火炎放射器を装備しており、炎を飛ばして攻撃してくる。単体の炎なら撃って相殺することが可能だが、放っておくとだんだん火力が上がってきて火炎放射になる。こうなると相殺不可能なので、早めに倒すように心がけよう。

ニード

硬い装甲を利用して、ボールのように丸まって回転しながらぶつかってくる。様々な場所で出現するが、特に狭いパイプトンネルでのローリング攻撃は、動きが素早くてなかなか弾が当たらないのでやっかいだ。

Chapter 3 焔炎狂詩曲

「新たなモノを創り出すのがワシの使命…今に人間を絶滅させ、とてつもないモノを創り上げてみせるわ…」

最初の決断が吉と出るか凶と出るか? ライフアップできるポイントが1カ所多い、左ルートがオススメだ。

①城のロビー

チャプター3は、最初にルートが大きく二手に分かれたあとは一切分岐がなく、ボスの直前で合流するという流れになっている。左ルートか右ルートかの決断が後々まで影響するので、どちらのルートを進むかは慎重に選択しよう。

また、このチャプターはボスのギヨームと、その手に捕われたキャロラインを追いかけながら進むため、時々ボスの爆弾攻撃にさらされる。ボールのように跳ねるこの爆弾からは逃れられないので、丁寧にすべて破壊しよう。

さて、ロビーを進むと、通路の突き当たりに甲冑オブジェが背中合わせに2体並んでいる。ここで、左の甲冑を先に撃って破壊する(あるいは何もしない)とルートは左へ、右の甲冑を先に破壊するとルートは右へと進んでいく。

チャプター3の運命の分かれ道。通路の奥にある甲冑がカギを握っている。

②左ルート

こちらは右ルートに比べて、ライフアップアイテムが1つ余分に手に入るのでオススメ。

T字路を左に曲がり、ニードやクロスと戦いながらボスを追っていく途中、ボスを見失って階段を上る。ボスの投げ上げた爆弾が天井から降ってくるので破壊しよう。(➡)

ゲー事典 ヴァンパイアには4人の「直属者」と呼ばれる従者がいる。直属者は、みなそれぞれの理由をもってヴァンパイアと血の盟約を交わし、永遠の命を手に入れ[illegible]ルミーやギヨームに[illegible]いてどんな直属者が待ち受けているかは、デモを見ていれば分かる通り。

（左）このあと、オレンジ色の壁が終わる頃に見えてくる2本の柱の上に壺があり、どちらかにライフアップアイテムが入っている。早めに狙い撃って回収しよう。

火事が起こっている部屋で最初に待ち受けているのは、村人との戦闘だ。そのあとイグニータ2体が2ヵ所で出現する。先にどちらか1体に集中砲火を浴びせて倒してしまえば、複合攻撃を避けることができて安全だ。

エレベーターホールでクロスを倒すと、村人2人がもつれあって出現。この2人目を救出するとライフアップする。なお、この村人たちは左ルートを通ったときのみ出現し、もう一方のルートを通ってきたときには遭遇できない。

右ルート

しばらく進むと廊下で村人と遭遇し、その後渡り廊下に出ると、またしてもボスからの爆弾攻撃を受ける。

城内に入ると、牢獄で村人との戦闘ポイントとなる。そのあとイグニータが出現する場面で、左に3本並んだボンベのどれかにライフアップアイテムが入っているので、忘れずに回収しよう。ただし、ここのイグニータは、手間取ると相殺不可能な火炎を放射してくるので、時間がかかりすぎないように機敏に回収を済ませよう。

巨大な換気扇を通り抜けたあと、パイプトンネルの通路でニード2体に遭遇する。動きを追いかけてもなかなか当たらないので、銃を1ヵ所に固定して連射すれば倒しやすい。接近される前に1体だけは必ず倒しておこう。

パイプトンネル下層に降りてイグニータと戦闘したあと、今度はニード3体が転がってくる。ここは、ギリギリまで待てば1体ずつ跳びかかってくるので、順番に処理しよう。

Chapter 3 Boss Guillaume

第二直属者 ギヨーム

火を司るギヨームは、人間に対する憎悪や復讐心に凝り固まったマッドサイエンティスト。異形の翼が闇を切り裂き飛来する。

第1段階

エレベーターで塔の頂上へ登ると、ボスが変身して戦いが始まる。崩れそうな橋の上をボスと並走しながら、胴体を狙って弾を当てていこう。

1段階目は、ボスが空中を移動しながらレーザービームを発射して斬りつけてくる。赤ゲージが表示され、ボスの周囲に光が集まり始めたら、間もなくレーザーが放たれる合図だ。また、レーザーが発射されたあとでも、こちらに攻撃が届くまでに少し時間があるので、この間もあきらめずに撃ち込めば、攻撃阻止の可能性はある。

第2段階

崩れそうな橋を渡りきると城の前の広場に到着して、ここからボスの新たな攻撃が始まる。2段階目の攻撃は、ボスがレーザービームを地面に向けて発射したまま接近してくるというものだ。地を這うレーザーに斬られないように、攻撃の手をゆるめずガンガン撃ち込もう。

ジグザグに揺れる動きで近付いてくるときがちょっとやっかいだ。この場合はボスの動きにつられて銃口を動かさずに、軌道の中央を狙って連射したほうが、効率よく弾を当てることができる。

また、かなり遠い位置で攻撃が始まってしまうこともあるが、こちらは正確な銃さばきがものをいう場面だ。慎重に狙いを定めて撃ち込もう。

第3段階

ある程度までダメージを与えると、上空からの滑空攻撃が始まる。ボスが接近してくるパターンは3つで、大まかに言うと右下、中央、左の3カ所から接近してくるというもの。これらがループする。

右下からの接近は直線に近い軌跡を描くので、あまり問題はないだろう。中央からの接近はいったん上空に高く舞い上がってから降りてくるので、この複雑な軌跡を追いかけるよりは、中央下あたりに構えて狙い撃ちで連射攻撃を浴びせるとダメージを与えやすい。そして、左からの接近は軌道がジグザグを描くために当てづらい気もするが、軌道の中央を狙って連射すればわりと楽に当たる。ねばり強く滑空を阻止しよう。

ゲー事典 チャプター2のときはライフアップアイテムの入っている置物が確定していたが、チャプター3ではそれぞれのシーンで、いくつかある置物のどれかに入っているため、1つずつ壊していかなければならない。どうしても時間を浪費しやすいので、置物の配置はしっかり覚えておこう。

各キャラクター固有のクールコンボを紹介に加えて、スコアアタック用の5ステージをワンポイント攻略！　自分なりのトリック構成を考えて、クールなプレイを心がけよう!!

トリックに磨きをかけ、更なる高みを目指せ！

AIR TRIX

Text：伊勢猫

目指せ！　S級グレード!!
クールコンボとポイントの仕組み

ボーナスポイントとなるクールコンボを覚えて、いままでよりも1ランク上のグレードを目指してプレイしよう。

「クールコンボ」とは、前号で紹介したスペシャルトリックのように、各キャラクターごとに設定されている専用のコンボ系トリックのこと。

クールコンボはレベル1〜レベル4まで（レベル2のみ2つ）の5種類があり、特定のコマンドを入力していくことで出すことが可能だ（下記のキャラクター別コマンドリストを参照）。コマンド入力に成功すると画面下にコマンドが表示され、通常のコンボ評価にクールコンボのボーナス評価をプラスした大量のコインをゲットできる。

ただし、ここで注意点がひとつ。クールコンボに関しても、**同じトリックを繰り返していくと、その獲得コイン数が徐々に下がっていくのは、**スペシャルトリックの場合と同じなのだ。そこで、普通にコンボを決めていくより多くのコインをゲットできる点を活かし、画面左上に表示される「課題」が「コンボ」のときにクールコンボを決めていくことをオススメしたい。

また、ツイスト入力を使うとフリップ動作のほうは、同じメイクでも前・後入力のときより多くのコインをゲットできる。その代わり、ツイスト入力はメイクするのに時間がかかってしまうのが欠点。これは、通常のコンボを決めていく場合でも同じなので注意しよう。

クールコンボもコンボ系トリックの一種なので、課題もクリア可能だ。

課題ボーナスについて

画面左上に表示される課題は、コイン10枚のものからスタートして、徐々に難度＆獲得できるコインの枚数がUPしていく……という仕組み。また、表示されてから一回目のメイクポイントでクリアできないと4つ、それ以降はジャンプするたびにコインが1つずつ減っていく。

ボーナスコインはジャンプを繰り返すことで、最終的に1枚だけになる。

クールコンボコマンドリスト

ここでは、各キャラクターごとのクールコンボコマンドを一覧表記。原則的にコマンドは、リップでの踏み切り入力から始まっている。よって、実際にはレベル1のクールコンボであれば―、2、3回目のコマンドを空中で入力していくことになる。また、ツイスト入力後の前・後ろ入力は、デッキを戻さなくてもOKだ。

SCORE ATTACK STAGE-A&B STAGE GUIDE

より高いグレードを目指していくためには、ステージ構成を理解しておくことが重要。というわけで、それぞれのポイントを詳しく分析していくことにしよう。AIR TRIXアシスタントディレクターの細井麻貴子さんからのコメントつきだ。

ステージ構成

リップ
ランプ
ボトム

A-STAGE SET-2 STADIUM

徐々に高さを増していく、3つの段差が特徴となるスタジアムステージ。段差の高低差を活かしたビッグスピントリックを決めろ！

段差を活かしたトリック

ランプ全体が4つに分断されて段差を作り出しているため、上段から下段への段差をうまく利用すれば、コンボ&スピン系トリックの大技を決めていくことが可能。やり方は至って簡単でグラインドを決める要領でランプに対して斜めに進入して踏み切ればOK！ カービング入力を使って、デッキを素早くコントロールしよう。

段差を有効利用するためにも、コンボやスピンを使って上のランプへと移動しよう。

グラインドへのつなぎ方

ランプが分断されているため、短いグラインドしか決められないようにも見えるが、実はトリック同士をうまくつないでいくことで長い距離を滑走できる。グラインドからグラインドへとつなぐ方法は、1回目でリップ端に来たところで、後ろ踏み込み入力でジャンプ！ その後は着地際に前踏み込みでグラインドを継続可能だ。

グラインド→グラインド以外のトリックでも、やり方次第では連係させられるのだ。

開発コメント

イギリスの町中にある「TOWN」で練習を重ねたあとは、この大会会場で成果を披露！このステージでは、段差を活かしたBIGスピントリックを決めていくことが可能。また、グラインドは、リップからリップへと乗り移っていくことで滑走距離を延ばしていけます。

B-STAGE SET-1 FACTORY

グラインド練習用に考えて設計された、全ステージ中でも屈指のハイスピードステージ。踏み切りタイミングの見切りが重要課題だ！

開発コメント

トニーの呼びかけで、メンバー全員が廃工場内に作成した「FACTORY」ステージ。ほかのステージに比べるとボトム部分の滑走距離が短く、リップの高さも低く設定されています。このため、ターン回数が多くなってトリックメイクの回数自体も多くなります。

始めのうちは、ミスをしてしまうことも……。慣れれば感覚をつかんでいける。

スピードアップに御用心

その違和感は実際にプレイしてみれば気付くと思うが……。ボトムとリップが極端に短いのがこのステージの特徴。滑走距離が短い＝短時間で多くのトリックを決めることが可能なため、コインを大量に稼げる。しかし、ここで問題になるのが踏み切りタイミング。ランプ上での滑走距離が短いことを考えて早めに踏み切ろう。

グラインドでコインをゲット

もう1つこのステージの特徴として挙げられるのが、リップの驚異的な長さ。「グラインドの練習用」というだけあって、練習ステージのチュートリアル以外では、もっとも長い距離をグラインドで滑走することが可能。スピードが速い後半では、長距離のグラインドを決めて一気にコインを稼いでいくことも考えてみよう。

スピードが乗った状態でグラインドを決めれば、かなりの高ポイントを狙える。

B-STAGE SET-2 SUBURBAN

全ステージ中で、もっとも複雑な構造を持つ最難関ステージ。ギャップの存在を恐れず、果敢なトリックを狙ったプレイで挑むのだ！

ランプが離れているギャップへ着地してしまうと……。結果は御覧の通りに。

ギャップへの転落に注意

このステージで注意したいのは、3つに分断されたランプの間に横たわるギャップの存在。コンボやスピン系のトリックでジャンプした際に、このギャップへと着地してしまうと、ランプから転落してしまうことに。また、リップの高さが微妙に高く設定されているので、着地のタイミングもそれだけ早くなることを覚えておこう。

グラインドでクリア

コンボ&スピン系トリックでランプを飛び移るにはリスクをともなうが、グラインドであれば話は別。実はリップの最上段にレールのような部分があるため、グラインドを使えばギャップを簡単にクリア可能。グラインド中にツイスト入力でデッキをフリップすれば、わずかだが滑走距離を伸ばせるのでうまく活用しよう。

グラインドなら、それなりのリスクでギャップをクリアしていけるのだが……。

開発コメント

このステージは、プレイヤーにとってリスクの大きな造りとなっていますが、それだけにやりがいのある最難関ステージとも言えます。これまでのステージで修得したボード操作のスキルをフルに活用して、“最高の快感”を味わってみてください。

スケートボード用語／**デッキ**：スケートボードの本体でもあるボード＝板。／**フリップ**：デッキからジャンプして横軸方向へ回転させ、その後に戻る動作。／**ツイスト**：デッキを左右にひねる動作。／**ランプ**：フィールド＝競技スペース全体。／**ボトム**：ランプの底部分にあたる、平らなスペース。／**リップ**：ランプの最上段、ジャンプ台状になった縁のこと。

前号に引き続いて、コース中盤のハイウェイからステーションまでを攻略！　ゲームに慣れたらオブジェクトの場所を覚えて、ワイルドポイントを稼いでいけ!!

Text：伊勢猫

トラックがライバル？ HIGH-WAY

バイクのスピードが上がる高速道路では1回のミスが命取りに。的確なハンドリングで切り抜けろ！

高速道路の料金所を過ぎると、左回りの緩い複合コーナーから右コーナーへ。特に障害となる警察車両やアクションポイントもないので、右車線を走っていくこと。トンネル入口にある⑯**スライド**では、向かって左側から2台のパトカーが右車線へと出てくるので、一番右端の車線から左に倒し込んでスライドさせる。

また、高速道路を降りるまでの間、バイクの最高スピードが210km／hになっているのでタイミングに要注意！

車体を引き起こしたときにパイロンが正面にくるので、コンボを継続させやすい。

トンネル入口にある5連続スライドは、コレぐらいの位置から倒し込めば……。

AREA B　トンネル～トンネル出口

トンネル入口の⑯**スライド**（5連続）→パイロンをクリアすると……、右車線には大量のトラックが登場！　このトラックは、プレイヤーがバイクで体当たりしても跳ね飛ばすことができない障害物。よって、トラックの間をすり抜けていくしかない。

さて、トラックに挟まれた状態で緩やかな左コーナーをクリアしたら、運命の分かれ道。スコアを重視するのであれば、左コーナーを抜けたところから左車線へと乗り入れていくことで、大量のパイロンを弾くことができる。しかし、ここで問題となるのがすべての対向車がトラックであるということ。ライン取りを少しでも間違えて正面衝突すると……、ほとんどの場合はここでゲームオーバーに。

とりあえず安全にいくのであれば、無理をしないで右車線を走り続けること。警察車両が止まっている右コーナーは、壁際の縁石に乗り上げるようにしてクリア。トンネル出口の警察車両に関しては、車線の中央にある分離帯を通っていくことでクリア可能だ。

トンネルの中を走っているトラックに対して体当たりしてしまうと……。注意しよう。

スコアを狙っていくのであれば、対向車線のトラックに立ち向かっていくことに。

安全＆確実にクリアするなら、インコーナーの縁石に乗り上げていけばOK。

トンネルを抜けると、右旋回の立体交差へ。ここも基本的に停車している警察車両などの障害はないので、右車線だけを走りながら車両を追い抜いていけばいい。ただし、最高スピードの210km／hだと曲がり切れないことに注意。キースなら190km／h、トリッシュなら200km／h前後を目安にアクセルを調整してクリアしよう。

ちなみに、中央分離帯部分には大量のパイロンがきれいに並んでいる。腕に自信があるなら、ここでコンボを狙ってみるといいだろう。

確実にコーナーをクリアしていくのであれば、ブレーキングを使っても構わない。

ゲー事典　**コンボ継続のコツ**：コンボはオブジェクトを連続して弾くことで成立。これを狙っていくうえで、もっとも重要なのがバイクのスピード。コンボの成立条件にある通り「1秒以内」で次のオブジェクトを弾かなければならないため、スピードが遅いとそれだけコンボをつなぎづらくなってしまう。無闇に突っ込むのではなく、その前のライン取りをよく考えてみよう！

アクションを決めてハイスコアを目指せ！

レースゲームのようなタイム制限がない代わりに、プレイヤーを追跡するパトカーから逃げ切ることが目的となる『ワイルドライダーズ』。

そのスコアシステムも非常に独特で、「ワイルドポイント」と呼ばれるポイントがこのゲームにおけるスコアとなっていく。このワイルドポイントは、基本的にジャンプやスライドなどのバイクアクションを成功させることで、そのランクに応じた分だけのポイントを獲得可能。それ以外では、コース上に設置されているさまざまなオブジェクトをバイクで跳ね飛ばしていくことでも稼いでいける。

さらに、オブジェクトを連続して弾いたり、アクションを連続で決めていくことによってコンボが成立。1秒の制限時間内にコンボを継続させていくことで、その数に応じた倍率がかかる仕組みだ。

スライドをうまく使えば、普通に走り抜けるよりも多くのオブジェクトを弾けるぞ！

アクションの得点計算

アクションによって得られるポイントは各ランクごとに決まっており、もっとも高いSランクだと30,000ptsを獲得可能。また、コンボ中にアクションを決めた場合に限って、その直前までの合計ポイントがボーナスとして加算されていくぞ！

ジャンプ&スライドのアクションは、ランクに応じてポイントがUPする。

オブジェクトの得点計算

バイクでオブジェクトを弾くことによって得られるポイントは、バイクのスピード＝ポイントとなっていく。また、コンボ中にオブジェクトを跳ね飛ばしていくと……、コンボ数×スピード＝ポイントとなっていくため、かなりの高ポイントを獲得できる。

オブジェクトに関しては、弾いたときのスピードがポイントになるのだ。

ポイントを見逃すな！ HIGH-WAY-STATION

いよいよ、ここからコースも後半へと突入！　アクションのミスは大きなロスにつながっていくぞ!!

AREA A 工事現場～クレーン

長い右コーナーをクリアした直後は、左車線に⑰**スライド**が出現。このアクションポイントは、3つのスライドが連続しているので注意すること。また、⑰**スライド**を抜けると……、その正面は車両止めが設置された行き止まりになっている！　よって、車体を起こしたら素早く右側へとハンドルを切っていこう。

お次はクレーン車の脇に積まれた建築材の⑱**ジャンプ**からの3連続アクション。このジャンプ台は小さいために意外と見失いがちなので注意すること。また、左車線の端にある⑲**ジャンプ**をミスすると、大きく距離をロスしてしまう。早めの入力を心がけよう。

工事標識の向こうに小さく見えるのが問題のジャンプ台。クレーンを目印にしよう！

AREA B クレーン～警察署

3連続アクションポイントの⑳**スライド**をクリアしたあとは、正面左手に見える警察署へ突入！　㉑**ジャンプ**を成功させると警察署のオフィス内へ飛び移れるが、ここで失敗してしまうと……、警察車両が大量に駐車している地下駐車場へ転落することに。

アクションのミス演出によるロスこそないが、どうやっても警察車両にぶつかるため、結果として大きなロスにつながる。よって、早めにジャンプすること。警察署内の左コーナー→㉒**ジャンプ**に関しては、特に問題はないハズだ。

ジャンプに失敗すると……、地下の駐車場へ直行！　㉒ジャンプは右寄りに飛ぶこと。

AREA C 警察署～駅出口

㉒**ジャンプ**で警察署を飛び出すと、短いストレートコースから緩い右コーナーへ。右コーナー途中の左車線に2つの㉓**スライド**が設置されているが……、鋼鉄製（?）の頑丈な通行止めになっている点に要注意！　当然、スライドのタイミングが悪い場合は距離をロスしてしまう。

㉓**スライド**の設置された右コーナーを抜けた先は、駅前のバスロータリー。ここでは、左車線をバスがこちらに向かって走ってくるので、その左脇を抜けるようなライン取りで入っていくのがベター。バスの脇を抜けたら、向かって左側の停留所を突っ切るようにして、右側に止まっているバスと正面のパトカー間をすり抜けていくようにする。

さて、バスロータリーを抜けた先には駅の狭い改札口が見えてくるが……、実はこれ、左右の白いフェンスを弾いていくことが可能。改札を抜けたあとの㉔**ジャンプ**→㉕**ジャンプ**の2連続アクションについては、間隔がほとんど空いていないので、着地したらすぐに2回目を入力していこう。

一見しただけではあまり変わったように見えないが……、良く見ると固そうな雰囲気。

2回目のジャンプは、着地した直後に入力するぐらいでないと間に合わないぞ！

改札口の白フェンスは、バイクで弾ける得点オブジェクトなので突っ込んでOK。

ランク別の獲得ポイント：ジャンプ&スライドのワイルドアクションを成功させた場合に獲得できるワイルドポイントの詳細は、各ランクごとに以下の通りとなっている。
RANK S……30,000pts／RANK A……10,000pts／RANK B……5,000pts／RANK C……2,000pts／RANK D……なし

操作系説明

※ AボタンとCボタンの機能は同じ。

A 左回転　B 右回転　C 左回転

ブロック別攻略　～後編～

プレイ回数を重ねても、自分自身どのあたりが上達したかがはっきり分からない、という人も多いことだろう。そこで、各ブロックごとの置き方を覚えることをオススメしたい。今回は、キモになる水色、そして緑・黄色・青の利用法を紹介する。

ただ、青とオレンジ、紫と緑は、形は逆だがその性質は同じだ。よって、前回の記事で紹介しているブロックのうち、紫・オレンジの部分も参照、応用して、さらなる実力アップにつなげてほしい。

TETRIS THE ABSOLUTE THE GRAND MASTER 2

テトリス ジ・アブソリュート ザ・グランドマスター2 PLUS

Text：京城　協力：善之字元帥

自分なりにブロックごとの役割を振り分けていけば、迷いも断ち切れるはず。そこから少しずつできることを増やしていこう。

状況に応じた使い分けがカギ 水色ブロック編

穴埋め専門？

どんな状況でもそれなりの使い方ができるが、同時に20Gハマリを始めとする初心者殺しのブロックでもある。同方向に2回転させた形でスライドさせ、ブロックの置き場所をグンと広げよう。

ハマリを回避せよ！

ブロックの落下速度が最高速に達すると、左図のように水色ブロックを左右に動かせない状況になることがある。この状況はレバーを入れようがボタンを押そうが、回避することは不可能。それ以降のブロックを積んでラインを消すしかフォローする方法はなくなるので、なるべくフィールドの左から5マス目には縦穴を作らないようにしよう。

図1

これはどうしようもない。　最高速では危険の前兆……。

↑ブロックの落下速度が最高になったら起こる唯一のハマリだ。できるだけこの状況を作らないように心がけよう。

図2

Aボタン1回で立てて入れ、　もう1回Aボタンでピタリ。

↑水色ブロックといえばこれ、という代表的な回転入れ。ブロックが着地したのを確認して、ボタンを押そう。

図3

同じくBボタン1回で立て、　もう1回BボタンでOK。

↑図2と基本的には同じだが、こちらは壁回転。回転後に壁があるときは、横方向のズレを自動的に補正してくれるのだ。

図4

右に赤を入れられない。　積み上がった状態だと……、　ラインが揃い、その後も安全。

↑これは20G以降で、ある程度ブロックが積み上がった状態での話。縦穴の上にブロックを置いても、ラインが揃えば大丈夫だ。また、ブロックを両端へ置けるよう常に気を配ろう。

図5

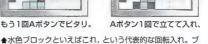
Aボタンでは落ちてしまう。　Bボタン1回で立てる。　もう1回Bボタンでニッコリ。

↑普段はどちらの回転で入れても壁回転のおかげで問題はないのだが、下に縦穴があるときは別。穴にブロックが落ちてしまうのだ。必要な回転がどの方向か、すぐに見極めよう。

図6

最初はとまどう形だが……、　Aボタン1回で立てる。　レバー右でこの場所へ。　着地したらBボタン1回。　すぐにもう1回Bボタン。

↑左右両方の回転ボタンを使う回転入れの一種。これまでのものに比べて少し難しく見えるが、手順を覚えれば特に難しくはない。レバーを操作するのは下に落とすときだけで、あとはレバーを入れる必要はなくボタン操作だけ。最後の右回転2回は、Bボタンを続けてポポンと押す感じでいこう。

左の図6で紹介している入れ方を使うと、最高速20Gでも、容易にくぼみを埋めることが可能だ。

このようなフォローの方法を覚えていれば、ほかのブロックの置き場所の選択肢が増え、より多くの状況にも対応できるようになる。回転入れが必要な地形を憶えていこう。

ゲー事典　今作の操作は1レバー3ボタンだが、回転ボタンはA→Cの順で、左回転、右回転、左回転となっている。ここで注目したいのがAボタンとCボタンが別々に反応している点。急いでブロックを2回転させたいときには、ボタンをA、CまたはC、Aと素早く押せばいい。こうすれば同じボタンを続けて2回押すよりも、簡単に速くブロックを2回転させることが可能だ。

立てるばかりが能じゃない
緑ブロック編
回転入れでねじ込め

回転入れやずらし置きを考えれば、驚くほど多くの使い道が見えてくるはず。ほかのブロックと組み合わせることを前提にした置き方を考えていこう。

フォローはまかせろ

図8は青か水色を入れるのが最善の手だが、ブロックが都合よく降ってこないときは、このように妥協するのもひとつの手だ。この場合、フィールド右側を埋めれば、穴はすぐに露出するため問題はない。ただ、できた穴の上にあまりブロックを積まないように注意しよう。上に積んだ分だけ、元の状態に戻すのに時間がかかってしまうからだ。

図7

ボタン1回で立てて入れる。　さらにもう一回。

⬆緑（紫）ブロックは回転の形が2種類しかないので、どちらの回転ボタンを押してもいい。これもかなり使える回転入れだ。

図8

立ててブロックを落とす。　回転させればこの通り。

⬆これも壁回転。フィールド左端の壁で補正され、右に1マスずれてきれいに入る。水色や青の代用として使おう。

図9

初期状態でレバーを左に。　レバーを入れたまま回転。

⬆ブロックを横にしたままレバーを横に入れっぱなしにすれば、1マスの穴は越えられる。ブロックをスライドさせよう。

ずらして置いて活路を開け！
黄色ブロック編
回転の土台に使おう

何も置く場所に困らないブロックに思えるが、実は融通が利かないことも多い。デコボコの地形の上に置くときは、なるべくすき間の数が少ない場所へ。

ジャマなときにどこへ置く？

図10のような状況では何も問題はないが、ラインが消えないときにうっかり縦穴の上に黄色を置いてしまうと、復活に手間取ることが多い。

穴を作らずにブロックを置くことが不可能な場合には、ネクストブロックも考慮に入れて、なるべくすき間の数を少なく、そしてその後のブロックが左右に移動できるような形にしよう。

図10

穴を作ってさえいなければ、　消えて縦穴をふさがない。

⬆ラインが揃う形であれば、縦穴の上にブロックを置いていっても大丈夫。ラインをガンガン消して下げていこう。

図11

黄色→赤とくるなら、　階段に引っかけて置く。　次の赤が入れられる。　赤を右端に入れられない。

⬆20Gでブロックが黄色→赤の順番で降ってきたとき限定の話。通常時は地形が平らになるようにブロックを置くのがセオリーだが、このようにネクストブロック次第で置く場所を変えたほうがいい場合もある。特に積み上がったときは要注意。

出現時の形そのままは×
青色ブロック編
横移動は回転させてから

出現時の形で左右にスライドさせようとしても、最高速20Gでは引っかかってしまう。まずBボタンの先行入力1回、そして着地後にもう1回Bボタンを押して、横2マスの幅を乗り越えさせよう。

やっぱり不思議？回転入れ

図13、図14とも同種の回転入れだが、少し地形が変わっただけでかなり印象が違うことと思う。そのほかの基本的な回転入れは前号オレンジ編を参照してほしい。

図12

先行入力でBボタン1回。　着地でBボタンもう1回。　端に着いたらまたBボタン。

⬆2回転させた状態で、横2マスまでの幅を乗り越えるというもの。レバーは着地してから左に入れっぱなしにすればいい。青はBボタン、オレンジはAボタンを使うと覚えよう。

図13

Aボタン1回で入れ、　Bボタンでオッケー。

⬆これも壁回転で、回転時にレバーを入れる必要はない。マスターモードの後半やデスモードで非常に有効だ。

図14

Aボタン1回で入れる。　Bボタンでバッチリ！

⬆図13と同じ回転入れだが、少し地形が違うだけでかなり印象が異なる。ブロック右の地形がない場合は、レバー左入れが必要。

ゲー事典　「PLUS」になって追加されたTGM+。このモードの、下からせり上がってくるブロックが毎回固定の完全パターンなのは、以前お伝えした通り。つまり、どの順番でフィールドのどこがせり上がるかを覚えておけば、かなり有利にゲームを進行させることができるのだ。この感覚、かつての名作「ブロクシード」（セガ／1990）をほうふつとさせるものがある。

可能性の限界に挑戦せよ！

BLOODY ROAR 3®

プレイステーション2版も発売され、攻略内容もますます充実！　最終兵器"超獣化"の大特集に加え、より深い対戦へと入り込むためのシステム＆キャラ別攻略も取り上げていくぞ。

※コンボ中の特殊な表記は、以下の意味を表しています。
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓖ……Ⓖ止め

※コマンドはすべて右向き時のものです。Ⓖはガードボタン、Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタン、Ⓑは獣化＆獣化攻撃ボタンを表します。また、線だけの矢印（⇩など）はレバーを短く入力、塗りつぶしてある矢印（⬇など）はレバーを長く入力することを表します。

圧倒的な力で押し切れ！

超獣化大特集

超獣化の力を最大限に発揮するため、ここではその組み立てを考えてみよう。全キャラの戦術＆コンボもバッチリフォロー！

Text　ちゃっきー

コンボの組み立て①　エアコンボの場合

浮かせたあとの基本は、やはりエアコンボ。しかし、そのまま普段と同じコンボを入れるだけではもったいない。超獣化専用のつなぎを研究し、ダメージを稼いでいこう。

ポイントは、相手を地上に叩きつけてバウンドさせるジャンプ攻撃。これで相手を受け身不可能にし、着地後の技につないでいこう。叩きつけにならなくても、受け身が可能になるまでの時間が長ければOK。このような技は、レバー入れのジャンプ攻撃に多いぞ。ジャンプⓅⓀ⇨Ⓑなどの連係だけでなく、単体で叩きつけ技を使ったり、ジャンプキャンセルで⇧Ⓟや⇧Ⓑなどを出したりと工夫してみよう。

なお、ジャンプ攻撃の着地をキャンセルできるケースもある。ふだんは着地の硬直が非常に長い技でも、キャンセルでコマンド技を出せる場合があることを覚えておきたい。

着地の硬直をキャンセルできる場合も。浮かせ技やビーストドライブにつなごう。

エアコンボにひと工夫。相手をバウンドさせ、受け身不可能にするのがポイント。

中・下段からのつなぎを考える

超獣化の特性でもっとも重要なのは、エニィキャンセル（あらゆる技がキャンセル可能になるシステム）だ。これを使い、中段、下段の両方から大ダメージを与えるパターンを組み立てれば、超獣化の意味が大きくアップ。コマンド技も同じ技でなければキャンセルできるので、キャラによってはこれも活用していきたい。まずは、時間内に確実に相手を倒すことが目標だ。

オーソドックスなのは、よろけを誘発する技→キャンセル浮かせ技。よろけ誘発技は下段攻撃に多く見られるので、自分のキャラでいろいろ試してみよう。中・下段両方の派生がある連係技で、どちらからでも浮かせ技につながるようなものがあれば理想だ。

あとはコンボのダメージをできる限りアップすることが課題となる。できれば、1回決めれば倒せる、というところまでを目指したい。

コマンド技で浮かす。浮かせ技がなければ、Ⓖ止め→別の技のつなぎも考えよう。

よろけを与える下段攻撃は、ほとんどのキャラが持っている。キャンセルして

これをさらにキャンセルして浮かすパターンもアリ。可能性はまさに無限大だ。

よろけ始動ではなくても出の早いコマンド技につなげば連続ヒットする場合も。

コンボの組み立て②　応用パターン

エアコンボばかりが大ダメージを狙うパターンではない。キャラによっては、地上の叩きつけ技だけで延々とつなぐこともできる。この場合は、キャンセルコマンド技↓Ⓖ止めをうまく使おう。これで硬直を減らし、次の技へのつなぎに余裕を持せるわけだ。

これに浮かせ技を組み込めば、バリエーションはさらにアップ。始動技に叩きつけ技を使うことで、大ダメージを狙えるパターンがさらに増えていくはずだ。よろけ中に当てた場合のみ、叩きつけになるような技もあるぞ。

キャンセルでコマンド技を出すと逆側に出てしまう技からは、Ⓖ止めを使うことになる。Ⓖ止めから振り向き攻撃につなぎ、さらに正面向きの技を狙うわけだ。振り向き攻撃は、⇩Ⓚ系の下段攻撃が中心。これでダウンさせ、浮かせ技などにつないでいこう。

よろけ中に当たれば、相手を転ばせることが可能。ここから浮かせ技につなごう。

シェンロンなら、⇧Ⓚ→キャンセル→Ⓖ止めで背中を向け、即座に振り向き⇩Ⓚ。

ゲー事典　**超獣化って実戦で使えるの？**：中・下段の超絶二択や即死コンボなど、研究すれば強力な点が多いように感じられてくる超獣化。しかし、それはあくまで超獣化したあとの話でしかない。極論、2本先取の対戦では"獣化できるときに獣化する"のがセオリーとも言えるので、うまく使うには工夫が必要だ。3本先取なら、リードしたときにガマンする価値があるかも……。

ALICE アリス

シビアな入力を要求される超獣化コンボだが、その見返りは大きい。練習してモノにしよう！

Text：伊勢猫

タイミングが重要課題!?

コンボ①：⇗ⓀⓀ{Ⓒ⇩⇘⇨Ⓑ Ⓙ ⇧Ⓑ→振り向き⇩Ⓑ}×2Ⓒ⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ or ⇩⇙⇦⇩⇙⇦Ⓑ

アリスの超獣化コンボは、耐久力の低い人間時のキャラ相手であれば、体力MAX状態から1セットで倒すことも可能。ポイントとなる部分は、キャンセル⇩⇘⇨Ⓑ→ジャンプキャンセル⇧Ⓑのつなぎ。ほぼ最速のタイミングで⇧Ⓑを入力することで、相手を叩き付けながら背後へ回り込むことが可能。

あとは着地の硬直が切れたの見計らって、振り向き⇩Ⓑ→キャンセル⇩⇘⇨Ⓑを入力するわけだが……、このとき途中でコマンドの入力方向が入れ替わっていることに注意！　⇩⇙⇦Ⓑが出てしまう場合は、コマンドの入力方向を逆（相手が左側にいる状態では⇩⇘⇨Ⓑ）にしてみよう。

また、最後のビーストドライブはダメージの大きい⇩⇙⇦⇩⇙⇦Ⓑを入れたいが……、⇩⇘⇨Ⓑを出すところと同じ理由で、狙ってどちらかのビーストドライブを出すのはかなり難しい。どちらのビーストドライブでも連続ヒットするので、レバーを素早く回しながらⒷ連打で安定していこう。

⇩⇘⇨Ⓑヒット後、相手が最速で受け身をとってもガードは間に合わない。

縮めのビーストドライブは、どちらが出ても連続ヒットさせることが可能だ。

YUGO ユーゴ

決めるまでのプロセスから、地上でのコンボまでを紹介。決められる状況が多いので実戦的だ。

Text：SHO

下段と中段からのコンボで二択を迫ろう

コンボ①：⇙ⓅⓅ→ⓅⓅⒷⒷⒸ⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ

コンボ②：(➡ⓅⓅ)ⓅⒸ⇩⇘⇨ⓅⓅ⇩ⒷⒸ⇩⇘⇨ⓅⓅ⇩Ⓟ→ⒷⒷⒷⒸ⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ

コンボ①はもっとも簡単に狙えるコンボ。⇙ⓅⓅをⓅⓅ、➡ⓅⓅ、⇦Ⓟ⇨Ⓟからの連係で出せば、ヒットする確率は高い。⇙ⓅⓅヒット後はバウンドをⓅⓅⒷⒷで拾い、叩き付けたところに⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ。これだけで体力ゲージ全体の2/3を奪える（相手が受け身をとればさらにダメージが増加）。

コンボ②は➡ⓅⓅⓅと➡ⓅⓅ⇙ⓅⓅの二択を仕掛けた場合に、コンボ①と対になるコンボ。➡ⓅⓅⓅ最後のボディがヒットしたら、そこからすべて連続ヒットとなる。コマンド入力で気を付けたいところは、⇩⇘⇨ⓅⓅ⇩Ⓑの最後に再度キャンセルでコマンド技を出す部分。かなり忙しいコマンド入力となるので、練習して手に覚え込ませよう。⇩⇘⇨ⓅⓅ⇩Ⓟがヒットして相手を叩き付けたら、バウンドをⒷⒷⒷで拾い、最後はキャンセルで⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑを出せばフィニッシュ。

コンボ①：ⒷⒷで叩きつけてキャンセルでビーストドライブを出すのがミソ。

コンボ②：⇩⇘⇨ⓅⓅ⇩Ⓑでよろけさせて、キャンセルでコマンド技を出す。

LONG ロン

実戦的な六合鴻輪式の下段スタートのコンボと、コマンド投げからのコンボを極めてみよう。

Text：SHO

六合鴻輪式の下段とコマンド投げから狙う

コンボ①：鴻輪式⇩ⓅⓀ→終了技Ⓑ⇨ⒷⒸ⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ

コンボ②：⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ→鴻輪式Ⓟ→虎輪式Ⓟ＋ⒷⓀ＋Ⓑ→終了技⇦ⓀⒿ⇧Ⓚ→⇨Ⓚ→鴻輪式⇩ⓅⓀⒿジャンプⓀ⇨Ⓟ→⇩⇘⇨Ⓟ or {ⓅⓅⓅⓅⒸ⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ}

コンボ①は六合鴻輪式中の下段攻撃からビーストドライブまでのコンボ。六合鴻輪式は⇩Ⓚ⇨Ⓟでもつながる。⇨Ⓑで相手がよろけているところにキャンセルでビーストドライブを叩き込もう。これで全体力ゲージの7割は減らせるぞ。

コンボ②はコマンド投げから発動。このコンボは、⇧Ⓚ→⇨Ⓚと、ジャンプⓀ⇨Ⓟの間に、最速受け身→ギリギリエスケープで回避されてしまうが、それ以外では回避されないので実用性は高い。もし相手が一度でも受け身をとった場合は、最後に⇩⇘⇨ⓅでK.O.。受け身をとらなかった場合は、ジャンプⓀ→⇨Ⓟで相手を叩き付けたあと、ⓅⓅⓅⓅ→キャンセル⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑにすれば、ダメージ補正があってもK.O.することができる。練習は必要だが決まれば最高に気持ちいいぞ。

コンボ①：⇨Ⓑからキャンセルビーストドライブのコマンド入力がシビアだ。

コンボ②：コマンド投げからコンボに移行できるので、非常にオススメだ。

URIKO ウリコ

受け身不可能の浮かせ技をうまく使っていけば大ダメージの超獣化コンボを作ることも可能だ！

Text：伊勢猫

平和構えからの浮かせが基本

コンボ①：⇙ⒷⒸ⇩⇘⇨Ⓑ→⇧Ⓑ→{⇦ⒷⒸ⇩⇘⇨Ⓑ→⇧Ⓑ}×6Ⓒ⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ

コンボ②：⇙ⒷⒸ⇩⇘⇨Ⓑ→⇧Ⓑ→⇩⇘⇨Ⓑ→Ⓟ×n

ウリコで考えうる最大ダメージの超獣化コンボは、キャンセル⇩⇘⇨Ⓑからの⇧Ⓑを使ったコンボ①。コンボの始動技には下段攻撃の⇙Ⓑを使っているが、この部分は⇩Ⓚや⇘Ⓑでも問題ない。ただ、超獣化時は動作スピードが早く、普通のコマンド入力では間に合わないため、キャンセル⇩⇘⇨⇧ⒷⒷとふたつのコマンドをひとつにまとめて入力すること。また、コンボ中のループ部分については、コンボ補正で相手の浮きが低くなっていく関係上、7セット以上入れると⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑが入らなくなってしまうので注意。

コンボ②は見た目に面白い超獣化コンボ。始動はコンボ①と同様で、⇙Ⓑで相手を浮かせた直後に⇩⇘⇨Ⓑで構えに移行。きりもみ状態の相手が地面へ落ちた瞬間に構え中Ⓟを連発すると……、ダウン状態のやられモーションに連続ヒットする。

きりもみ状態→叩き付けを利用すれば、全体力の9割を奪える（相手人間時）。

タイミングがあっていれば、ダウン中の相手に構え中Ⓟが連続でヒットする。

ユーゴ：超獣化時にコマンド投げを決めたら、⇨Ⓚで背後に回り込むといい。そこからⓅがつながるので、ⓅⓅⓅ⇩Ⓑからコンボ②の要領でビーストドライブまでつなぐことができる。

ロン：コンボ②は、最速で行なわないとつながらない部分が多い。また、エアコンボのジャンプⓀ→⇨Ⓟのところは、壁際で相手の位置がずれたときに⇨Ⓟが当たりにくいのが欠点。

MARVEL
マーベル

獣人時でさえ強力なマーベルのエアコンボ。超獣化時ならば、まさに必殺の破壊力を発揮するぞ。

Text：RED

GUARDorDIE！ 二択からの殺人エアコンボ！

コンボ①：Ⓟ Ⓚ Ⓒ▶ ↓↘→Ⓟ Ⓒ▶ ↓↙←Ⓑ

コンボ②：(ⒷⒷ) ↓Ⓑ Ⓒ▶ ↓↙←Ⓑ

コンボ③：(ⒷⒷ) →Ⓑ Ⓒ▶ ↓↘→Ⓟ Ⓒ▶ ↓↙←Ⓑ

コンボ④：{↓↙←Ⓑ→ジャンプⒷ→Ⓑ}×n→↓↙←↓↙←Ⓑ

コンボ①～③は、浮かせ技をヒットさせるまでの地上パート、コンボ④は、浮かせてからの空中コンボパートだ。それぞれについて説明していこう。

Ⓟ始動のコンボ①は、割り込み＆反撃用。コンボ②、③はⒷⒷ始動の連係技で中・下段の二択をかけ、そこから浮かせ技をコンボにするものだ。

コンボ④のエアコンボは、前号で紹介したものの改良版。超獣化時であれば、相手が受け身をとろうがとるまいが、かなりのセット数を叩き込める。ループ部分を5セットにすれば、獣化したスタンですら一発K.O.することが可能だ。

中・下段の二択から浮かせ技に。ヒットしたら超絶エアコンボを叩き込め。

エアコンボのループから↓↙←↓↙←Ⓑを決めれば、獣人のスタンも昇天！

GADO
ガドウ

内容は単純だが、その攻撃力はすさまじいものがある！ キャンセルタイミングを身につけよう。

Text：ももやん

キャンセルタイミングがカギを握る

コンボ①：↓Ⓑ Ⓒ▶ ↓↘→Ⓚ Ⓒ▶ ↓↙←Ⓑ Ⓒ▶ ↓↘→Ⓚ Ⓒ▶ ↓↙←Ⓟ Ⓒ▶ ↓↘→Ⓑ

ガドウの超獣化コンボは、コマンド技とキャンセルだけを使ったシンプルなもの。忙しいコマンド入力はあまり必要ではないので、タイミングさえ覚えれば成功率は上がっていくだろう。ただ、実戦の中では混乱することが多いので、使いこなせるかどうかは微妙なところ。

まず、下段攻撃である↓Ⓑからキャンセルで↓↘→Ⓚ（カカト落とし）へつなぎ、さらにキャンセル↓↙←Ⓑで相手を浮かせる。ここで素早く↓↘→Ⓚを入力しておけば、カカト落としの振り上げ部分が空中でヒットし、相手を叩きつけることができるのだ。叩きつけられた相手は受け身をとることができないので、キャンセル↓↙←Ⓟを叩き込もう。壁際ならば、さらに↓↘→Ⓑでくらいつくことまで可能だぞ。

いきなり↓↙←Ⓑからコンボをスタートした場合は、↓↘→Ⓚ→↓↙←Ⓑ→↓↘→Ⓚまで入り、そこから↓↙←Ⓟ～とつなぐことが可能だ。

↓Ⓑ→↓↘→Ⓚから、浮かせ技である↓↙←Ⓑへ。先行入力がポイントだ。

意外にも、空中の相手にカカトの先端がヒット。叩きつけの効果は大きい！

BUSUZIMA
ブスジマ

超獣化コンボとは無縁かと思われたブスジマだが、意外にもオーソドックスなコンボが発見されたぞ。

Text：がっちん

コマンド入力に混乱するなよ！

コンボ①：→→Ⓚ→{↖ⒷⒷ Ⓒ▶ 各種コマンド技 Ⓖ▶}×n Ⓒ▶ ↓↘→↓↘→Ⓑ

ブスジマの超獣化コンボは、コマンド技でのキャンセルとⒼ止めを駆使した、非常に忙しいものに仕上がった。

コンボの始動技となるのは、下段攻撃でヒット時に相手をよろけ状態にする効果のある→→Ⓚ。発生は早くないが、超獣化の効果によってスピードアップしているので、普段よりはヒットさせやすいと思われる。

→→Ⓚヒット後は↖ⒷⒷで相手を叩きつけ、キャンセルコマンド技→Ⓖ止めで技の硬直を減らす。そして再び↖ⒷⒷを当てにいくのだ。これを繰り返していくことで、かなりのダメージを与えることができるぞ。

最後の締めは大成仏スルー。タイミングが意外と難しいため、練習が必要だろう。だが、人間時の相手へ超獣化直後に決めることができれば、一気にK.O.することも可能だ。

また、コマンド投げの舌スルー（↓↘→Ⓟ＋Ⓚ）からも↖ⒷⒷがヒットするので、同様のコンボが狙えるぞ。

コンボの始動は→→Ⓚにしてみた。ほかのパターンもあるので探してみよう。

↖ⒷⒷ→コマンド技→Ⓖ止めと行ない、再び↖ⒷⒷに。激難しいのである。

BAKURYU
バクリュウ

浮かすことができれば、安定のコンボで1発K.O.も夢ではない。チャンスを確実にモノにしよう。

Text：ちゃっきー

下段攻撃始動もマニアック

コンボ①：↓↙←Ⓑ Ⓙ▶ ジャンプⓀⓀ→Ⓑ Ⓒ▶ ↓↙←Ⓑ Ⓙ▶ ジャンプⓀ→Ⓟ→ⓅⓅⓅⓅ↓↘→Ⓟ

コンボ②：↙Ⓚ Ⓒ▶ 各種コマンド技 Ⓖ▶ 振り向き↓Ⓚ→→→ⓀⓀⓀ×n→↓↙←↓↙←Ⓑ

コンボ①は基本となる超獣化コンボ。もちろん、そのほかの浮かせ技（伏せⒷや←Ⓟ↙Ⓑなど）からも狙うことができ、↙Ⓚ→Ⓚ後もエアコンボの1発目をジャンプⒷにすればOKだ。↖ⓀⓀキャンセル↓↙←Ⓑとの二択は、大きな狙いのひとつとなる。ちなみに、壁際に到達しなければ、ジャンプⓀⓀ→Ⓑ→↓↙←Ⓑを1セット増やすこともできる。ただ、コンボ①だけでも相手が人間ならで即死、ビーストゲージMAXの獣人時でも瀕死＋獣化解除となるので、無理をする必要はない。

下段攻撃始動ならコンボ②。↙Ⓚをキャンセルすると背中を向けるので、Ⓖ止めから振り向き↓Ⓚにつなぎ、→→ⓀⓀⓀへ。→→ⓀⓀⓀは叩きつけ技なので、さらに技をつなぐことが可能だ。最後は↓↙←↓↙←ⒷやⓅⓅⓅⓅ↓↘→Ⓟで締めよう。

よろけ中に振り向き↓Ⓚを当てると、相手が少しだけ浮くのがミソ。

即座に→→ⓀⓀⓀでバウンドさせよう。伏せⓅヒット後も狙えるぞ。

ガドウ：↓Ⓑ→↓↘→Ⓚ→↓↙←Ⓑ→↓↘→Ⓚのあと、バウンド中の相手にもう一度↓↘→Ⓚを当てると、キャンセル↓↙←↓↙←Ⓑが入る。残りタイム次第では一発K.O.もあるぞ。
バクリュウ：↙Ⓚ後は振り向き↓Ⓚキャンセル↓↙←Ⓑで浮かす手もあるが、ヒット数が増えるとその後のコンボが回避されやすくなるので注意。↖ⓀⓀから浮かせた場合も同様だ。

JENNY ジェニー

普段は使いにくい空中コンボ始動技でも、エニィキャンセルを駆使すれば即戦力に大変身！

Text:がっちん

下段からのお手軽コンボと超絶コンボ

コンボ①：(ⓅⓅ)⇩Ⓚⓒ⇩⇧⇦Ⓚ ジャンプⓀ⇩Ⓑ→⇩⇧⇦⇧⇦Ⓑ

コンボ②：⇧Ⓚⓒ {⇩⇧⇨Ⓑ ジャンプ⇨Ⓟ}×2 ジャンプⒷⒷⒷ→⇦Ⓟⓒ⇩⇧⇦⇩⇧⇦Ⓑ

コンボ①は、下段攻撃キャンセル⇩⇧⇦Ⓚからエアコンボに移行するもの。ジャンプⓀ⇩Ⓑで地面に叩きつけ、ビーストドライブを決めれば完成。ジャンプⓀが遅れると最速受け身→ギリギリエスケープで回避されるが、最速でつなげば問題ない。難度が低いわりに、相手が人間時で受け身をとった場合はすべての体力を奪うほどの破壊力がある。

コンボ②は⇩⇧⇨Ⓑを有効利用したもの。相手の受け身の有無に関わらず、すべての体力を奪うことができる。ジャンプ中⇨Ⓟは⇦Ⓟでも同じ技が出せるので、入力しやすいほうを使おう。締めの部分は地上での⇦Ⓟを使うのがポイント。これによって、ビーストドライブをヒットさせることができる。ただし、素早い入力が必要なので難度はやや高めだ。

コンボ①：地面に叩きつけたあとはすみやかにビーストドライブを入力

コンボ②：徐々に浮きが低くなるので、ジャンプⒷⒷⒷ→⇦Ⓟ～でフィニッシュ

STUN スタン

超獣化時もあまりいいコンボがない？と思いきや、ありましたよ、重量級に相応しい豪快なヤツが！

Text:RED

中・下段の二択から、VTOLバスター2連発！

コンボ①：⇩⇧⇨⇩⇧⇨Ⓑ→振り向き⇩Ⓑⓒ⇩⇧⇨⇩⇧⇨Ⓑ

ガード不能ビーストドライブのVTOLバスター(⇩⇧⇨⇩⇧⇨Ⓑ)から、振り向き⇩Ⓑキャンセルで再度VTOLバスターへつなぐという景気のいいコンボ。当然、ダメージのほうも凄まじく、相手人間時なら確実にK.O.することができる。

注意したいのは、振り向き⇩Ⓑを出すタイミング。早すぎれば空振りしてしまうし、遅いと相手を浮かせることができない。また、2回目のVTOLバスターを⇩⇧⇨Ⓑ→⇩⇧⇨Ⓟに代えても、相手人間時ならやはりK.O.することが可能だ。微妙にダメージは落ちているものの、入力の難度を考えると、こちらのほうが実戦的かもしれない。

VTOLバスターは、もともと単発で使ってもヒットさせやすい技だが、超獣化時ならばⒷⒷ⬇ⒷⒷまたはⒷⒷ⇩Ⓑ⇧Ⓑからキャンセルで出していくのがオススメだ。中・下段に分岐する4発目がヒットすれば、いずれもVTOLバスターがつながる。仮にガードされていたとしても、その後のVTOLバスターまで回避される可能性は非常に低いだろう。

ⒷⒷ⬇ⒷとⒷⒷ⇩Ⓑ⇧Ⓑで中・下段の二択に。これがヒットすると…

VTOLバスターが連続ヒット！　当然、ここから上記のコンボを狙える

XION シオン

中・下段の両方から浮かせを狙える。その後のエアコンボをマスターすれば、実用度もアップ！

Text:ちゃっきー

エアコンボがやや複雑だが……

コンボ①：⇩⇧⇨Ⓑ ⇧Ⓟ→⇦Ⓑⓒ⇩⇧⇨Ⓑ ジャンプⓅⓀ⇨Ⓑⓒ⇩⇧⇦⇩⇧⇦Ⓑ

浮かせまでのプロセスは、中段始動なら通常の獣人時にも使える⇦Ⓑ→キャンセル⇩⇧⇨Ⓑ。これに下段始動の⇩Ⓚ→キャンセル⇩⇧⇨Ⓑを加えれば、二択のバランスがよくなる。このほか、連係技からの下段よろけ技、ⓅⓅ⇩Ⓚ、ⓅⓅ⇩ⓅからもキャンセルⓅ⇩⇧⇨Ⓑを狙っていこう。シオンの連係技に慣れていない相手なら、高い確率で決まるはずだ。ちなみに、ⓅⓅ⇩ⓅⓅは3～4発目が連続ヒットするようになる。

浮かせたあとの大ダメージコンボは、レバー⇧の基本技と通常のエアコンボを絡めた、やや難度の高いもの。最初の⇧Ⓟは最速のタイミングで出さないと、受け身で回避されることがあるので注意しよう。その後⇦Ⓑ→キャンセル⇩⇧⇨Ⓑで再度浮かせなおしてエアコンボへ。相手が途中で受け身をとった場合はジャンプ⇨Ⓑで叩きつけることができなくなるが、それでも⇩⇧⇦⇩⇧⇦Ⓑがしっかり連続ヒットするぞ。すべて決まれば、相手が人間時なら一発K.O.コンボになる。

ジャンプ⇨Ⓑは、ヒット時の高さによって相手がバウンドするか否かが変わる

バウンドにならなくても、受け身可能になるまでの時間が長いので問題ない

SHENLONG シェンロン

始動は六合中の下段、締めはビーストドライブ。地上でも空中でもコンボをつなぐことができるぞ。

Text:がっちん

六合蛇輪式の下段攻撃から狙う

コンボ①：蛇輪式⇩ⓅⓀ→終了技Ⓑ⇨Ⓑⓒ⇩⇧⇨⇩⇧⇨Ⓑ

コンボ②：蛇輪式⇩ⓅⓀ→終了技⇨⇨Ⓑ ジャンプⓀ⇨Ⓟ→ⓅⓅ→蛇輪式⇨Ⓟ→終了技⇨⇨Ⓑ→⇩⇧⇨⇩⇧⇨Ⓑ

コンボ①は地上でつなぐコンボ。最後は相手をよろけ状態にしたところへビーストドライブを決めるというもので、キャンセルならよろけ回復は間に合わず確実にヒット。相手がよろけ回復を怠ると、キャンセルしなくても決めることができる。なお、どちらのつなぎ方であっても、ビーストドライブが決まる場合は⇩⇧⇨Ⓑでも連続ヒットする。

コンボ②は、六合終了技の部分を⇨⇨Ⓑにして空中へ浮かせるもの。ジャンプⓀは最速受け身→ギリギリエスケープで回避されてしまうが、ギリギリエスケープではなく空中ガードならば、次の⇨Ⓟがヒット。こうなるとダメージの補正が切れるためダメージが増加し、相手の体力ゲージすべてを奪う破壊力となる。なお、最速受け身をとられた場合は、ジャンプキャンセルのタイミングが難しくなるので注意したい。

六合中の下段から始動するため、ガードされにくい。積極的に狙っていこう。

コンボの締めに大活躍。獣人のままこのポーズをとるのも超獣化ならでは。

ジェニー：コンボ②は、相手が受け身をとらないことを想定したもの。逆に受け身をとってくれたほうが、浮きが低くならないためコンボは決めやすくなる。なお、その場合は最後のビーストドライブをダメージの大きい⇩⇧⇦⇩⇧⇦Ⓑにすることも可能。まあ、無理にビーストドライブを使わずとも、ループ部分を繰り返すことでかなりのダメージを与えられるのだが。

チャンスを見逃していないか？

反撃＆対策講座

スキの大きい技は意外に多い。覚えてキッチリ反撃しよう。

ガード後の反撃が軽視されがちな本作だが、硬直の長い技やよく使われる技には、やはり反撃を狙っていきたい。ヘビーガードでOKか、ライトガードを駆使する必要があるかも判断したいところだ。また、強力な攻撃への対策も併せて紹介していくぞ。

Text:かっちん&SHO

ライトガードのススメ

今回は、対戦で使われることが多い各キャラの代表的な技を中心に、反撃と対策を考察していこう。狙うのは、ガード後の反撃、および相手の連係に対する割り込み。ここで重要になってくるのがライトガードの活用だ。

ただ、ライトガードを使いこなすのは意外に難しいことに注意してほしい。ガード硬直が短くなるとはいえ、そのぶん素早く反応して技を出さなければ意味がない。

また、すべてライトガードのほうがいいというわけではない。ガードブレイク技を防げず、ガード投げ抜けも仕込めないからだ。きっちりと使用ポイントを知ることが、ライトガードを使いこなす第一歩となることを覚えておこう。

防御能力を削ることになるが、攻撃を視野に入れながら守ることができるライトガード。ヘビーガードに固執せず、殻を破って挑戦してみよう。

ライトガードは強力だが、使うポイントを間違うと危険だということも確か。

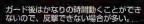
Ⓖでのガードに慣れている人は、無意識にヘビーガードをしていることが多い

ガードブレイク技に注意

ガードブレイク技をガードしたあとに、反撃できるケースは少ない。ガード硬直時間の長いヘビーガードを強要させられることがその理由だ。

技を繰り出したあとの硬直時間が長く、重たい印象を受ける技でも、ガードブレイク技であればガードした側もすぐに動けず、技を出せないのが実状である。大きな反撃は諦め、Ⓟからの連係技などで攻撃の起点を作っていこう。

とくに、ヒットすれば浮かすことができる技に、ガードブレイク効果が付加しているものは要注意。相手にしてみれば、低いリスクで大きなリターンを見込めるからだ。

ガード後はかなりの時間動くことができないので、反撃できない場合が多い。

派手に見えるぶん、硬直時間が長く反撃できそうな雰囲気はあるのだが……。

起き上がり蹴りへの反撃

本作の起き上がり攻撃は、何を隠そう一種類（中段攻撃）しか存在せず、しかも移動起き上がりから出すことはできない。硬直時間が長いので、見逃さずに反撃していこう。

選択肢は少ないので、思い切ってライトガードで狙っていく。代表的な反撃技としては、バクリュウの⇩⇗⇦Ⓑ、シェンロンの⇩⇘⇨Ⓑが挙げられる。マーベルは⇩⇙⇨Ⓑで確実にダメージを与えよう。ジェニーは、ビーストゲージがなくても⇦Ⓟ＋αでそれなりのダメージを与えられるぞ。

そのほかには各種コマンド投げも有効だ。間合いに注意しながら決めていきたい。

投げ抜け不可能のコマンド投げはここでも大活躍。大ダメージにつながる。

かなりの硬直があるので大きな反撃技が入る。ライトガードで狙おう。

ガードアタックへの反撃

各キャラのガードアタックは、硬直時間である程度分類できる。長い順に解説しよう。

もっとも硬直が長いのはバクリュウ。ヘビーガード後でもマーベルやバクリュウの⇩⇗⇦Ⓑ、ロンやシェンロンの⇩⇗⇨⇩⇙⇨Ⓑなどが決まる。

続いてユーゴ、ジェニー、ブスジマ。ヘビーガードしたあとでもシェンロンの⇨⇨Ⓑなど、ライトガードすればバクリュウの⇩⇗⇦Ⓑなどでも反撃できる。このグループもややスキが大きい部類だ。

3つめのグループは、アリス、スタン、シェンロン、シオンのガードアタック。スキは標準クラスといえるグループで、ライトガードしたあとならシェンロンの⇨⇨Ⓑが当てられる程度となっている。

なお、ここまでに挙げたものに対しては、Ⓟ系での反撃も可能。ユーゴのⓅⓅⓅ↓キャンセル⇩⇗⇦Ⓚ、ガドーのⓅⓅ⇨Ⓟなどは有効な反撃技といえる。そのほかのキャラでも、大ダメージにつながる反撃技はないにしろ、Ⓟ系の技で反撃し、それを起点として攻め込むことができる。

投げでの反撃も可能だが、投げ間合いに入っているか不安を感じる間合いなら、少し前へ歩いてから行なうこと。投げが決まらないのは、スキが小さいからではなく、間合い外であることが多いからだ。

スキが小さいのはロン、ガドウ。うかつに攻め込むと、再びガードアタックを出されることもある。要注意だ。

ウリコはやや特殊で、素早いⓅ系でなら反撃になり、投げも容易に決められる。投げはウリコの着地を待たずに入力してしまうのがコツ。ヘビーガード時でもOKだ。

それなりにスキがあればバクリュウなら⇩⇗⇦Ⓑが入る。ライトガードしたいところ。

マーベルのガードアタックは攻撃中にⒼ止め可能。最後までガードすることは少ない。

ガドウはⓅが入ればダウンまでに持っていけるのが強み。チャンスを見逃すな。

シェンロンの⇨⇨Ⓑは反撃技としてかなり優秀だ。ほとんどのキャラに決まる。

ゲー事典　投げでの反撃は、獣人時でないと厳しいケースが多いことに注意。投げ間合い外になっていることが多いからだ。気持ち歩いてから投げを入力するのがコツで、ガドウやスタンなら間合いが離れにくいため決めやすい。また、投げ抜けがある限り、投げでの反撃は不安定。上級者にはほぼ決まらない。投げ抜け不可能の投げ技がないキャラは、普通に攻めるのも手だ。

特定の技の対処法

ここでは一部の技をピックアップして解説。反撃に転ずるポイントを覚えておけば、闘いを有利に展開できるはずだ。
ガード後の反撃は基本的に発生の早い打撃や投げで行なうわけだが、投げでの反撃は、その場での入力でいい場合と、少し歩いてから入力しなければならない場合がある。どちらにしろ、反撃で投げを狙うときはレバーを前に入れることを心がけよう。

投げでの反撃は、少し歩いてからボタンを押さないと投げにくい。

ウリコ、ロン、シェンロン：六合連係

手数が多いため押されるとやっかいな六合連係だが、割り込めるポイントは意外に多く、さまざまな場所で割り込むことができる。ただ、毎回相手も割り込まれる連係を出してくるわけではないので、無闇に割り込もうとするのは危険。ライトガードを駆使すれば割り込みやすくなるが、最初は無理せずに、六合終了技までしっかりガードすることをオススメしたい。六合終了技は、強力な技が多い反面、ガード後に反撃できる技も多いのだ。どの技が終了技なのかは覚えるしかないが、メインとなる威力重視の技や下段攻撃を、3つほど覚えるだけでOK。威力重視の技の代表例はロンの⇩⇩Ⓟやシェンロンの⇩⇩Ⓚ。これらをガードしたあとは反撃のチャンスだ。下段攻撃をガードしたあとは、下段投げで反撃できることが多い。間合いが離れてしまっても、ガードすれば先に動けるので、積極的に自分から動けば攻撃の主導権は握れるぞ。

六合に対しては、終了技までしっかりガードして、確実に反撃を狙うのが基本となる。

低姿勢で繰り出される下段回し蹴りなどをガードしたら、下段投げで反撃しよう。

六合終了技の下段攻撃は、ガードすることができれば反撃のチャンスとなる。

ユーゴ：⬀ⓅⓅ

ユーゴの技でとくに気をつけたいのが、コンボに移行できる下段攻撃の⬀ⓅⓅ。
ガード後は投げで反撃できるのだが、間合いやキャラによっては不安定。そこで、ガードすることよりも、出る前につぶすことを考えよう。
⬀ⓅⓅへの派生は、ⓅⓅ、➡ⓅⓅ、⇦Ⓟ⇨Ⓟ、⇩⬃➡Ⓟからが基本。これらの技に対して、ライトガード後に攻撃発生の早い下段攻撃で割り込もう。⬀ⓅⓅへの派生を、簡単に止めることができる。とくに➡ⓅⓅ（ボディ連発）は、Ⓟ（3発目のボディ）と⬀ⓅⓅのどちらがきても止めることができるのでオススメだ。

攻撃発生の早い下段攻撃やしゃがみⓅで割り込めば、どの連係でも止められる。

➡ⓅⓅからの連係は、2発目のボディをライトガード後すぐに割り込むのが大切。

マーベル：⇩⬃⇦Ⓑ

浮かされると怖いマーベル。⇩⬃⇦Ⓑガード後はしっかり反撃しておきたいポイントだ。ガードブレイク技なので必然的にヘビーガードすることになるが、それでも反撃が間に合う。人間時には素早い対応が必要となるが、獣人時には余裕をもって反撃ができる。コマンド投げや連続ヒットする連係技があるキャラは、それらでキッチリ反撃。ないキャラも最初は投げで反撃するのが基本だ。あまりにも投げ抜けされるようなら、打撃技で反撃しよう。そこからのコンボがなくても、主導権を握ることに意味があるのだ。

そこからの空中コンボが殺人的な威力を持つ⇩⬃⇦Ⓑは、マーベル側も多く使ってくる。

反撃として決まる打撃のコンボがないキャラでも、連係技などで押し返すことが大事。

バクリュウ：⬃Ⓚ⇨Ⓚ&⬋ⓀⓀ

下段と中段の二択がいやらしいバクリュウの連係技、⬃Ⓚ⇨Ⓚと⬋ⓀⓀ。ガードするのが大変なので、ガードに成功するだけで満足しがちだが、きっちり反撃できるので見逃さないようにしたい。
打撃での反撃を狙うにはライトガードしないといけないので、投げでの反撃を中心に考えよう。ここで注意したいのが、このふたつの技はどちらもガードしたあとは上段投げで反撃するということ。⬋ⓀⓀは下段攻撃で姿勢が低いため、一見下段投げが入ると思ってしまいがちだが、ここは上段投げでないと投げられないので覚えておこう。

姿勢が低い⬋ⓀⓀをガードしたあとも、反撃は下段投げではなく上段投げで。

下段のあと中段と下段の二択になる⬃Ⓚからの連係技。ガードすれば反撃確定だ。

下段攻撃全般

実際の対戦でも多く見られる下段攻撃だが、技後の状態は立ち状態だったり、しゃがみ状態だったりとさまざま。姿勢の低い下段回し蹴りなどをガードしたときは、下段投げで反撃するのがセオリーだが、前述したバクリュウの⬋ⓀⓀのように、姿勢が低くても反撃は上段投げという技がいくつかある。逆にマーベルの⇩⬃⇨Ⓑなど、中段攻撃でありながらガード後の反撃は下段投げ、といった技もあるので、ガード後にどちらの投げで反撃できるかを、しっかり把握することが大切。反撃で上段投げが入らないときは、必ず下段投げも試してみよう。

ロンやシェンロンのダッシュⒷは、ガード後に反撃として入るのが下段投げなのだ。

技の見た目だけでは、どちらの投げで反撃できるかを判断できない場合がある。

ゲー事典 今回の反撃&対策講座は、あえてギリギリエスケープを考えず、ヘビーガードやライトガード時に行なえるものだけを取り上げてみた。ギリギリエスケープは、成功すれば見返りは大きいが、失敗することが多いのも事実。まずガード後の反撃を把握し、ガード後に反撃できない技に対してはギリギリエスケープを使うようにするのがベターだろう。

ポイントを押さえて勝率アップを目指せ！

対戦攻略 URIKO ウリコ

確実なダメージの積み重ねは、対戦で勝ち抜くための重要な要素。反撃＆追撃をもう一度、見直してみよう。

Text：伊勢猫

ガード後の選択肢と反撃

「対戦の勝率を大きく左右する」といっても決して過言ではない、攻撃ガード後の反撃。間合いの問題を考えなければ、入力直後に成立する投げ技を反撃のメインに使っていきたいところだが、残念ながらウリコには、投げ抜けされないコマンド投げといったモノが存在していない。このため、確実性を重視するのであれば、攻撃発生の早い打撃技による反撃が基本となる。

その中でもっとも使用頻度が高いのは、連続ヒットするⓅⓅとⓅⓅ⇦Ⓟの連係技。どちらもダメージこそ大したことはないが、そこからの連係技で相手に選択を迫っていけるのが強み。相手との間合いが離れているようなら、⇨Ⓟや⇧ⓅⓅ⇦ⓅⓅからの六合鳳輪式で代用していくこと。

また、それなりに硬直時間の長い攻撃をガードしたあとであれば、⇨ⓀⓀや⇩⇧⇨Ⓚといった打撃技が反撃として優秀。前者は連続ヒットして相手をよろけ状態にすることができ、追撃こそできないものの、攻めを継続することが可能だ。後者は、攻撃発生に少し時間がかかる代わりに、ヒットした場合に相手を壁際まで吹き飛ばすことができるため、その後の試合展開を有利に進めていくことができる。

対戦慣れした相手には「反撃＝投げ」の考え方が通用しにくい。別の選択肢を考えよう。

ガード後に余裕のある攻撃に対して⇩⇧⇨Ⓚが間に合えば、相手を壁際に追い込める。

追い打ちでダメージを稼ぐ

反撃と同時に押さえておきたいのが、ダウンやよろけ状態へ確実に決まる、各種の追い打ち攻撃。中でも忘れがちなのは、立ち合いでの使用頻度が高い下段攻撃、⇧Ⓚ＆⇧Ⓑからの追い打ち攻撃だ。これらの技がカウンターヒットしたあとは、相手が完全なダウン状態になったのを確認してからダウン攻撃を出せば、確実に決めることが可能。

これ以外では、反撃にこそ使えないが攻撃連係の一環としてなら効果的に使える、獣人時の上段投げや下段投げからの追撃も忘れずに。

ダウン状態への追い打ちは、専用ダウン攻撃の⇧Ⓚがもっともダメージが大きい。

上段投げからの追撃・獣人時

獣人時に上段投げを決めたあとは、振り向き⇩Ⓚが安定。相手のよろけ回復＆振り向きが間に合わなければ、背向け状態のままよろけるので、投げ抜け不可能の背後投げを決めることができる。仮に回復が間に合ったとしても、振り向きモーション中に確定でヒットする。

連続技と六合の攻めをより完成させるために

対戦攻略 LONG ロン

コマンド投げからの連続技や、六合虎輪式へのプロセスを磨き上げ、さらなる戦力アップを図ろう。

Text：SHO

コマンド投げ後を再検証

前回紹介したように、コマンド投げ（⇩⇨Ⓟ＋Ⓚ）からはコンボを決めることが可能。ただ、六合終了技の⇦Ⓚのあと⇧Ⓚで浮かせても、相手が即座に受け身をとり、打撃を出したり空中ギリギリエスケープをすると、簡単に次の連係を回避されてしまう。

そこでオススメしたいのが、六合終了技⇦Ⓚから⇧Ⓑにつなくパターン。相手が受け身可能になるまでの時間が長いため、次の連係へつなぎやすくなるのだ。⇧Ⓑをヒットさせたあとは自分が後ろを向いてしまうが、エアコンボに移行すれば問題なし。また、受け身から空中ガードされる可能性はあるが、⇧Ⓑ後に再度⇧Ⓑを決めれば相手をきりもみ状態で浮かせ直すことができる。そうなれば落ち着いてエアコンボに移行でき、さらなるダメージアップが望める。

ただ、⇧Ⓑで拾うのは非常にシビア。どうしても拾えないという人は、コマンド投げ↓（六合鴻輪式）Ⓟ↓（六合終了技）⇦Ⓚというように、段数を減らそう。拾いやすくなるので、試してほしい。

もし相手の受け身→ガードが間に合わなければ、2発目の⇧Ⓑできりもみ状態に。

⇧Ⓑで浮かせて再度⇧Ⓑを狙う。受け身後にガードされる可能性はあるが……

⇧Ⓚで浮かせても、すぐに受け身を取られてしまうので、次の連係を止められやすい。

六合虎輪式へのプロセス

（六合虎輪式）Ⓟ＋Ⓑ↓⇩Ⓚ＋Ⓑ↓（六合終了技）⇦Ⓚは、Ⓟ＋Ⓑをガードさせてしまえば次の⇩Ⓚ＋Ⓑが確実にヒットし、⇦Ⓚまで連続ヒットする強力な連係。相手がこれを防ぐには、六合虎輪式発動前に止めるか、ギリギリエスケープでしのぐことになる。

毎回ⓅⓅⓅから派生させたりすると、上級者は簡単にギリギリエスケープをしてくるので、六合虎輪式を出すまでのプロセスが重要となる。なるべく早めに派生するパターンと、六合鴻輪式を数発見せてから意表をついて派生するパターンは用意しておきたい。早めに発動する場合は⇨Ⓟから、意表をつく場合はⓅⓀ⇩Ⓚ↓Ⓟや、⇨Ⓚ↓⇩Ⓟなどから派生すると決めやすいぞ。

すぐにⓅ＋Ⓑを出せば、ギリギリエスケープのタイミングもシビアになるので有効だ。

ギリギリエスケープの的を絞らせないため、単発の⇨Ⓟからいきなり六合虎輪式へ。

ゲー事典
ウリコ：下段投げ後はよろけ状態に⇩⇧⇨Ⓚが確実にヒット。これ以外にもさまざまな攻撃が入る。また、⇧Ⓟにキャンセルポイントがあることが発覚！　うまく活用していこう。
ロン：（六合終了技）⇦Ⓚ→⇧Ⓚで浮かせたら、⇨Ⓚ→⇩Ⓟ→Ⓚを重ねておくのもひとつの手。受け身後にガードされたとしても、そこから六合虎輪式に派生できるので非常に有効だ。

エアコンボがさらにパワーアップ!

対戦攻略 MARVEL マーベル

前号で紹介したエアコンボが進化して、さらにダメージ効率がアップ！ 相手人間時なら、一発K.O.は当たり前!? Text：RED

改良版エアコンボ

前号で紹介した回避不可能のエアコンボが、一部改良を加えることでダメージ効率がアップした。改良版エアコンボは、浮かせた相手に前方ジャンプⒷ→Ⓑと当てて地上に叩きつけ、バウンド中を⇩⇦Ⓑで再び浮かせて〜以下繰り返し、という内容。ジャンプⒷを使うことによって相手の浮きが高くなるため、ループの回数を稼ぎやすくなる。

⇩Ⓑで相手を地上に叩きつける。1ループあたりのダメージもアップしているぞ。

相手を浮かせたら、ほんの少し遅めに前方ジャンプⒷで拾って。

オススメ技ワンポイント

●⇦Ⓟ⇩Ⓚ&⇦ⓅⓀ

⇦Ⓟは相手にラッシュをかけられた際に、上段攻撃に合わせる割り込み技として非常に重要。姿勢が低いため上段攻撃を回避しつつ攻撃することができ、その後の派生技をうまく使えば、攻勢に転じるチャンスを作ることができる。

注意したいのが、⇩Ⓚが通常ヒットしたあとは、実は相手のほうが早く動き出せると

⇩Ⓚへの派生はヒット率が高い。このあとガードアタックを出すのがオススメ。

⇦Ⓟは、上段攻撃をかいくぐって相手の連係を止めるのに最適な技。

いうこと。派手によろけているが、よろけ回復から反撃を受ける可能性すらあるのだ。ただし、相手も毎回正確に反撃することは難しいので、⇦Ⓟ⇩Ⓚのあとにガードアタックを出していく連係も、実戦では十分通用する。

中段のガードブレイク技へ派生する、⇦ⓅⓀを交ぜていくのもいい。ガードされても、攻撃発生が最速クラスのⓅでギリギリ反撃可能といった程度のスキしかない。

●各種伏せ攻撃

マーベルの伏せ攻撃は意外に使いやすい。伏せⓀはリーチを活かして中間距離で。判定が強く、相手の突進を止めやすい。伏せⓅは、カウンターヒットすれば相手を浮かすことができる中段攻撃（完全密着なら通常ヒットでも浮く）。獣人時なら、伏せⒷとで中・下段の二択を迫れるぞ。

⇦Ⓟ⇩Ⓚばかりでなく、⇦ⓅⓀも交ぜていくといい。ガードされてもリスクは小さい。

相手にとっては意外とイヤらしい伏せⒷ。ギリギリ届くような間合いから使うといい。

背中を向けるまでの布石を考える

対戦攻略 JENNY ジェニー

振り向きⒷからの空中コンボをより効果的に使うため、豊富な背向けパターンを使っていこう。 Text：かっちん

どこから狙うか？

今回は、空中コンボ始動技である振り向きⒷを狙うための、背中を向ける技について考察していこう。対戦で使用する際に参考にしてほしい。

技を出したあとの状況については左表の通り。上・中段攻撃はガードされた場合を想定し、硬直フレーム差をまとめてみた。ライトガードとヘビーガードで、かなりの差があることに着目してほしい。

背向け技後の状況

中段攻撃	ライトガード	ヘビーガード
⇦Ⓟ	−16	−11
⇧ⓅⓅ	−10	−4
⇦ⓀⓀ⇦Ⓚ	−11	−7
⇦ⓀⓀⓀ⇦Ⓚ	−11	−7
⇦Ⓚ	−8	−2
⇦Ⓑ	−10	−6

下段攻撃	ヒット
振り向き⇩Ⓚ	−1
⇧Ⓟ	−5

※数値は硬直時間の差（相手−自分）

また、下段攻撃に関してはヒットした場合を想定してある。さすがに硬直フレーム差は少なくなるが、有利になるまでは達していない。

こうして見ると不利なものばかりだが、振り向きⒷは相手の上段攻撃を回避する姿勢で繰り出されることや、カウンターヒットしないと空中コンボに移行できないことを考えると、逆に都合がいいともいえる。多少の不利を覚悟で、思い切って使っていこう。リターンは大きいぞ。

なお、実戦でいちばんオススメなのは⇦ⓅⓅ。相手が中途半端に手を出したくなるリズムだ。逆に⇦Ⓚや⇦Ⓑは優秀だが、単発技であるため相手が対応しきれず、振り向きⒷをガードされる場合が多い。

すぐに振り向きⒷを出さず、振り向き⇩Ⓚを挟むのもいい。攻撃発生は振り向きⒷのほうが早いが、下段攻撃なのでヒットしやすく、誘いになる。相手が慣れてきて、こちらが背を向けたときにガードを固めてくる場合などに有効だ。

だが、振り向きⒷの上段回避性能と発生の早さから、カウンターヒットしやすい。

相手のガードの種類によって程度に差はあるが、背向け技のあとは不利な状態。

ガードを固めてくるようなら下段攻撃で刺激していこう。このあたりは相手次第。

さまざまな技で背向け状態を作っていけば、相手も的を絞りにくくなる。

ゲー事典
マーベル：⇦ⓅⓅの2発目がヒットしたときは、⇧Ⓟカウンターヒット時と同様に相手がしゃがみ判定のよろけ状態となるため、そこにリバーススイングを狙うことが可能。
ジェニー：数字からも分かる通り、いかに相手にヘビーガードさせるかも、背向け連係を成功させるための重要なカギとなる。ⓅⓅ⇦Ⓟや中間距離での⇨⇨Ⓚも忘れずに使っていこう。

絶望の弾幕を一気に切り抜けろ！

GIGAWING 2
ギガウイング2

スコトラ中間発表は68ページへ GO!!

ラストに待ち受けるボスラッシュ。いずれも強敵ぞろいではあるが、今回は最終ステージまで一挙に攻略してクリアを目指すぞ。

Text：反射委員会

クリアは簡単だが、倍率を稼ぎにくいのでもどかしいボス。リフレクトを使う位置に注目しよう。
Text：MVP

第1形態の概要

第1形態は6つの外殻（サイド、ディスク、レンズ）とコアで成り、コアにダメージを与えないと破壊できない。外殻とコアは密接な関係にあり、外殻を1つ破壊するたびに一定時間コアが出現する。外殻があるときとすべて破壊されたあとでは、コアの攻撃法が異なるので注意。なお、コアが見えているときに外殻を破壊しても、コアの露出時間が延長されることはない。

コアの攻撃は結構いやらしい。どこで外殻を破壊するかが、安定性のカギを握るぞ。

外殻およびコアの攻撃法

外殻の攻撃は、2種類の攻撃が一定周期で交互にくるようになっている。外殻が破壊されるとその場で外殻が開閉してコアの攻撃となるが、コアの攻撃が終了すると再び外殻の攻撃が一定周期で繰り返される。この2種の攻撃はいずれも弾数が多く、リフレクトを合わせればボルカノンを狙えるぞ。反射弾の攻撃力が高く、必要以上に外殻を破壊しやすい点には注意したい。

まず1つ目は自機を狙って各外殻から青いレーザーを射出する攻撃。これはリフレクトするか、ゆっくり移動していけば容易に回避できる。数珠状の弾も交ざるが、この回避法で大丈夫だ。ちなみにボスに自機が重なってもミスにならないので、画面全体を大きく避けていってもOK。

2つ目は青いレーザーを決まった方向に射出する攻撃。これはボスの正面真下など、いたるところで回避できる。中央に近い外殻2つの弾でボルカノンを発生させられるぞ。

今度はコアの攻撃法を見てみよう。外殻があるときのコアの攻撃は、全方位に赤弾をばらまく攻撃に自機狙いの単発弾が加わる。これはボスの正面だと避けにくいので、ボスが左右に寄ったときに外殻を破壊し、ボスの真横から下方向へ少しずつ移動して避けるといい。リフレクトの無敵時間が切れるタイミングとコアが閉まるタイミングを合わせるように、ある程度避けてからリフレクトを発動するようにすること。

外殻がすべて破壊されたあとは針弾を大量にばらまいてくる。リフレクトを発動してボルカノンを発生させつつコアを破壊しよう。

アーク第1形態攻略パターン

具体的な攻略は写真の通り。ポイントになるのは外殻に対する反射弾のダメージだ。外殻をショットでまとめて破壊できるように、最初の3回のボルカノンで外殻へ均等にダメージを与えるようにしよう。そしてコアが開いているときに外殻を一気に大量破壊していけば、コアの攻撃でボルカノンを狙えるという寸法。

1 スタート直後に中央外殻に重なって少しダメージを与え、写真の位置で最初の弾がきたと同時にリフレクト発動。

2 ボスの右半面に反射させつつ中央に移動しながらアイテムを回収。次はボスの正面真下で最速発動していく。

3 アイテムを回収しつつ左端へいき、徐々に下へ下がりつつ最速発動（ショットも使う）。ボスに接近していく。

4 左端でボス真横から下に細かく移動して避け、最速でリフレクト発動。ボスに接近してダメージを与えよう。

5 右外殻を破壊して4と同じように右で避けつつ、ある程度経過したらリフレクト。ここで右外殻を完全破壊。

6 残った左端の外殻を破壊したら、コアオープンと同時にリフレクトを発動し、接近して破壊＆ボルカノンで終了だ。

ゲー事典

第2形態の概要

第2形態はいくつかポイントがあるので、しっかり把握しておきたい。

まず1つは、一定時間攻撃→消える、という行動をとるところ。うまくタイミングを合わせてリフレクトを使えば、ボスが消えているときにリフレクトのゲージを半分ほど回復させられるのがポイント。

次はボス本体の攻撃（赤針弾）について。これは全部で4種類あり、ボスが消えるたびに次の攻撃へ移行する。これ以外の攻撃はすべて、破壊しない限り同じ内容が続くが、ボス本体の攻撃は消えるたびに変化するのである。4種の攻撃は弾数に大幅な違いがあるため、リフレクト時の反射弾によるダメージに大差がつくので注意したいところだ。

3つ目は攻撃の避け方について。ボスの攻撃パターンのうち、ボスの周囲を回ることで回避可能なものが4つある。ボス出現時にリフレクトを使うと、そのあと弾避けを強いられる場合は、最初にボスの周囲を回って時間を稼ぎ、その後リフレクトを使って破壊すれば、次の攻撃をボスの消えるところでいったんキャンセルできるわけだ。

最後は時間について。第1形態でボルカノンをしっかり狙う現状のパターンだと、制限時間ギリギリ。したがって、最後のボス本体攻撃のところでは、いかに正面をキープしながらショットを当てていくかが、重要なポイントになってくるぞ。

次の攻撃がボスの周囲を回れる攻撃なら、その段階は速攻で破壊してもいいぞ。

リフレクトが終了して無敵時間が切れた一瞬あとにボスが消えれば理想形かな。

第2形態攻撃パターン	
①	らせん状青弾（右回り）⟷自機狙い2ウェイ青弾
②	青針弾（右回り）＋ボス本体攻撃
③	らせん状青針弾（左回り）＋自機狙い青弾
④	ボス本体攻撃
⑤	4ウェイ赤弾＋青弾（両回り）
⑥	青針弾広角ワインダー
⑦	ボス本体攻撃

ボス本体攻撃パターン	
A	赤針弾大量ばらまき
B	3ウェイ赤針弾
C	赤針弾ばらまき＋自機狙い赤針弾
D	拡散赤針弾＋自機狙い赤針弾

アーク第2形態攻略パターン

具体的なパターンは写真の通り。リフレクトのタイミングはもちろん、ボルカノン発生のためにアイテムを回収しないよう、左からリフレクトした場合はボスに接近したあとに右にいく、などのテクニックが重要だ。

1 最初の弾幕はボスの周囲を回ってやり過ごす。次の出現後に速攻でリフレクト発動。ボルカノンだ。

2 下に下がって3ウェイの間に入り、最速発動。ショットも併用して消える前に破壊するのがポイント。

3 次の出現時にボスの真上左寄り付近からスタートし、最速発動。密集針弾でボルカノンを狙う。

4 弾避けのあと最速発動すると、次の出現時に速攻で破壊できる。そしてボスの周囲を回ろう。ショットも併用。

5 またも最速発動すると、⑤の攻撃が終わるギリギリで破壊できる。もちろんショットも使う。

6 最速発動で⑥の攻撃を真下でぎりぎりリフレクトしていける。ボスに接近してボルカノンを狙う。

7 ここからもすべて最速発動。ひたすらショットで破壊を目指そう。この弾は正面で細かく避ける。

8 この弾は細かく移動して避け、拡散赤針弾がきたら少し大きく動けばいい。動く距離は写真を見て研究だ。

安定パターン

第1形態で少しでも時間がかかると、紹介したパターンではタイムアップになる危険性がある。また、第1形態のコアや第2形態のボス本体の攻撃の弾避けが苦手な人もいると思う。そこでいくつか簡単なパターンを紹介しよう。

1つ目は、第1形態で最初の3回のリフレクトでボルカノンを発生させたあとボムを使うパターン。これだと外殻を一気に5つほど破壊できるので、ボムの終了と同時にリフレクトを発動し、そのままコアに撃ち込んでいく。そしてコアが閉じたら残りの外殻（1つにしておく）を破壊して、リフレクトでボルカノンを発生させれば終了だ。

このパターンは外殻破壊と残りタイムが非常に安定しているし、ボルカノンも紹介したパターンと同じ回数なのでオススメ。ボムストック数によるクリアボーナスが若干落ちてしまうが、この点数は低いので、稼ぐ場合にもあまり影響がないのだ。

また、外殻の点数やボルカノンに興味がないのなら、最初からショット全開で、リフレクトのあとに外殻を破壊してコアに撃ち込むのを繰り返せば、点数は低いがタイムはボムを使ったときと同じくらい残せるぞ。

2つ目はクリアを最優先に考えたパターンで、第2形態のときにひたすらボスの攻撃を避けまくってタイムアップでのクリアを目指すモノ。第1形態で逃げようとしても、残りタイムが60秒になった時点で自動的にコアが開いて自爆し、第2形態に移行する。第2形態で、ボスの周囲を回ることで回避できる4つの攻撃のいずれかで、ひたすらぐるぐると回ってタイムアップを狙うのがいい。ボスが画面上部に出現して上側を通れない場合は、リフレクトの無敵を使って切り返すようにすればいいだろう。オススメは4ウェイ赤弾＋青弾（両回り）で、ここまで普通にプレイしたら、あとは逃げ回るといい。

3回目のリフレクトのあとに、ボムを使ってきれいさっぱり外殻を破壊するのがいい。

第2形態の5の攻撃で、ボスの周囲をひたすら回ってタイムアップでのクリアを狙う。

ボルカノンとパーツ点数は無視！ ショット全開でコア重視戦法もなかなかいいかもしれない。

ゲー事典

聖堂ステージボス

リミ

第1形態「アークリミ」の針弾の誘導が最重要課題。ここを乗り切ればクリアはもらったも同然と言っていい。 Text：C LAN

大量の弾幕に圧倒されるな

最終ボスのリミは、ラストだけあってすさまじい攻撃をしかけてくる。しかし一見激しくとも、避けにくい攻撃と休める攻撃がハッキリしているため対処はそれほど困難ではない。リフレクト攻撃を使うタイミングを誤らなければ、少ない弾避けできっちり倒すことができるので、慣れれば安定してくるボスだ。

リミの形態は大きく分けて2つ。一定ダメージで第2形態へ移行する。第2形態は一定ダメージ(羽を破壊)でさらに攻撃パターンが変化する。つまり厳密には合計3形態あるが、このうち、もっともシビアなのは第1形態。弾速は遅いものの、断続的に大量の針弾を垂れ流してくるため、リフレクト後の誘導が非常に重要になってくるぞ。

第1形態

アークリミ

物量で押してくるアークリミは、自機を狙う針弾の誘導がポイントだ。

最初にして最難関のアークリミ

アークリミは本体のほかに、上下2カ所にある羽のようなパーツから攻撃をしかけてくる。ラスボスだけあってひたすら弾数が多いので、真っ向から避け切ろうとするのは正直無茶な話。しかしリフレクト攻撃を合わせるタイミングを理解すれば、難しい避けは③の誘導1回ですむ。リミの全形態の中ではここが一番難しいので、無理せずボムを使ってもいいだろう。

①は正面でショットを撃ちながら左右にちょこちょこ動くと避けやすい。本体からの3ウェイ×2は方向固定なので、避けるのは自機狙いの赤針弾だけですむ。②が来たら左右隅へ移動してリフレクトを使用。①が終わるとすぐに自機狙いの塊がくるので注意。これを2回避けて使おう。

安全策を取るならば②にリフレクトを使用したあとにボムを使おう。

③は5ウェイをまとめて避ける

②へのリフレクト後、ボス本体の真横あたりから画面下半分をフル活用し、大きな弧を描くように③を避ける。このとき5ウェイをひとつの大きな塊とみなして動こう。遅い機体は斜め移動を中心とした三角形に近い動き方で。④にも言えるが、リフレクト後の無敵時間中に本体に重なって、できるだけ弾を消しておくのも重要だ。なお、下の羽を破壊すると自機狙いの青針弾がこなくなるので非常に楽になる(5ウェイの中で避けられる)。攻撃力の高いラルゴやカートならこれが可能。

ゲージが溜まったらリフレクトを再度使用。これが終わったら、ボス本体左右どちらかに少しずれた位置から真下に赤弾を誘導し、無敵が解けたら左右へ動いていく。

ショットをしっかり撃ちこめば、⑤がくる前にこの形態は終わるぞ。

攻撃パターン

①	3ウェイ固定青針弾+自機狙い赤針弾+2ウェイ固定赤針弾
②	回転方位赤針弾+自機狙い青針弾群+全方位回転青針弾
③	回転方位赤針弾+自機狙い青針弾群+5ウェイ連続青針弾
④	全方位青針弾+自機狙い赤針弾+自機狙い青針弾
⑤	ばらまき青針弾+自機狙い赤針弾
⑥	②へ

アークリミ攻略パターン

下の羽が開いたらRF。これは使用しなくても構わない。

①は、この間を左右に小さく動きながら避けていくといい。

②は隅に動いてRF。自機狙い弾の3発目に合わせるつもりで。

ボスの真横から画面下を大きく動いて5ウェイを避けていく。

そのまま真下を通って右へ移動。5ウェイは3回避ける。

このあたりでちょうど溜まるので、すぐにRFを発動する。

終わり際にボス本体に寄って方位弾を消しつつ赤弾を誘導。

そのまま弾を流しながら隅へ移動。溜まったらRFだ。

ショットできちんと撃ち込んでいればここで倒せるが……。

倒せなかったら画面隅で針弾を避けてRF。そして次の形態へ。

第2形態(リミ)以降 全方位混合弾の安全地帯について

リミの全方位混合弾(1段階目の⑤、2段階目の①)には安全地帯があるが、機体ごとの判定の位置が異なるため、安全地帯も機体ごとに変わる。ここでまとめて紹介しておこう。基本は画面隅いずれかでOK。羽の枚数を見きわめて表の場所に素早く移動しよう。

残羽数	6or4	2	0
カート	B	B	B
ロミ	B	B	B
リミ	A	C	C
ラルゴ	B	B	B
チェリイ	A	B	C

A～Cは完全な画面隅で、B、Cはそこからほんの少し内側にずれた位置。残羽数2の状態はダメージの与え方によってキャンセルされることがあるので、残羽数0で安全地帯が変わるロミ、チェリイ使用時は要注意。

リフレクトを使う攻撃を覚えよう

この形態以降は弾避けの要素がほとんどなく、完全にパターン化できる。まず①に対してリフレクトを使用。②は自機を狙う弾を一定時間連射し続ける。弾を撃ち始める少し前から移動を開始し、4ウェイの左右どちらかのすき間に入ったままレバーを入れっぱなしにする。ただし位置関係によっては当たってしまうので、速い機体は要微調整。写真の軌道のように動けば全機体入れっぱなしでOKだ。

②が終わる頃にゲージが溜まるので最速で使用。ボスの真横で水色弾を跳ね返していこう。ボスが画面外から戻ってきたら、水色弾を⑤の安全地帯がある側でリフレクトし、すぐに入ろう。⑥は小刻みに3回動いて赤弾を避けよう。

攻撃パターン	
①	全方位混合ばらまき弾
②	追尾式青弾連射＋自機狙い赤弾
③	密集方位青弾＋自機狙い密集赤弾
④	自機狙い水色弾＋自機狙い高速7&8ウェイ
⑤	全方位混合弾
⑥	固定方位弾連射＋自機狙い弾連射
⑦	①へ

リミ（1段階目）攻略パターン

まずこれにRFを使用。そして最下段中央左よりへ移動。
矢印のように②をかわす。移動を始めるタイミングが重要。
溜まったら即座にRF使用。片側の水色弾に合わせて下がる。
この後ボスは画面外へ。安地のある側の隅よりに移動しよう。
この水色弾を小さな動きで避けながら画面隅へ移動。
高速の方位弾がくるのですかさずRF。跳ね返したら……
すぐに安全地帯へ移動して、この⑤をやり過ごそう。
⑥はまず固定の赤弾連射がくる。小刻みに動いて……
青弾を避ける。テンポを覚えることが大切。計3回くるぞ。
ここで攻撃が1ループして①へ戻るのでRF。この繰り返しだ。

ショットも併用して速攻破壊

羽が全部壊れたら攻撃方法が変化するので、急いで安全地帯（残羽0）へ移動しよう。このあとは、第一段階の③と同じ攻撃がくる。すかさずリフレクト攻撃を使おう。これに続く③は、射出時の自機の方向に移動しながら、全方位に回転赤弾をばらまく機雷のようなものを出してくる。ただもともと実体がないため、破壊は不可能だ。これを避けるのは簡単だが、続けてもう1発くるため、2つの③が重なる時間がある。ここで追い詰められないためには最初の位置取りが重要。ボスの右から上を回って避けていくとそのまま動くだけで自動的に避けられる。ショットを連射していれば、この後⑤にリフレクトを使うとボスは撃沈する。

攻撃パターン	
①	全方位混合弾×2
②	密集方位青弾＋自機狙い密集赤弾
③	回転方位赤弾機雷×2
④	全方位混合ばらまき弾
⑤	固定方位青弾群＋自機狙い針弾
⑥	全方位青弾＋回転弾
⑦	7ウェイ青弾
⑧	①へ

レーザー使用時は……

結論から言うと、このボスはRLのほうが断然楽に倒せる。パーツが少ないことと、弾数が異常に多いことの2点がその理由だ。まずアークリミは誘導の必要がなく、自動ロックオンしてくれるため、ショットを連射すれば2に使用時に確実に下の羽が壊れる。以降の形態もダメージ効率が高いので、クリア重視ならRLがオススメだ。

ラスボスに関してはRLのほうが楽。アークリミ戦で下の羽がすぐに潰せるのが大きい。

リミ（2段階目）攻略パターン

羽が壊れたらすぐに安全地帯へ移動。混合弾は2回くるが、同じ場所でかわせる。

①をやり過ごしたら、早めにRFを使用して跳ね返そう。ショットも連射する。

③はこの位置からスタートしよう。弾の間に入り一緒に動いていく。すると……

このあたりでもう1回くるが、そのままの動きで2発目もかわすことができる。

左右に移動を繰り返しながら混合ばらまき弾。RF後はあまり動かないほうがいい。

これで晴れてクリア。もしボスが倒れない場合はボムを使用するのが無難。

ゲー事典

攻略最終回！ドイツを攻める!!

F355 challenge 2 International Course Edition

F1ヨーロピアングランプリの舞台である、ニュルブルクリンク。今回は、ドイツにあるこの高速サーキットを攻略だ。開発者インタビューのほうもお見逃しなく。

スローインファーストアウト

ホームストレートから第1・第2コーナーのS字へ進入する。①で6速230キロ前後から5速→4速→3速→2速とシフトダウンし、きっちり80キロまで減速したら②のイン側へ向かおう。

②を通過したらギアを3速へ入れ、第2コーナーのインへ。③の部分からアクセルをゆっくりと踏み込み、アウトへと立ち上がっていこう。

なお、②の部分ではスピードを控えよう。ちょっと長めにインに張り付けば、第2コーナーをうまく曲がり切ることができるぞ。

第2コーナーに差し掛かったところからアクセルをオン。ゆっくりと踏んでいく。

コース全長4,556km、13個のコーナーで直線をつないでいるニュルブルクリンク。'95、'96、'99、'00と、ここ6年間のF1GPで4度が雨がらみのレースとなった。悪天候の多いサーキットだ。

第3コーナーは膨らみ過ぎに注意！

第3コーナー進入時、フルブレーキング&3速までシフトダウンで130キロに減速し、クリッピングポイントの①部分を通過する。そのままの状態で加速を続け、アウトへ流れ切った②の部分からアクセルをオフに。その後はエンジンブレーキを効かせて、第4コーナーのアウトラインへと向かっていく。

③部分ではハンドルを切らず、マシンを真っ直ぐにした状態でブレーキング&ギアを2速まで入れて、80キロまで減速してからコーナリングを始める。ただし、ハンドルを切った状態で減速を行なうと、マシンが横滑りをする恐れがあるので、マシンをしっかりと立て直してから減速しよう。

④部分では、コーナーの出口が見えたらギアを3速へ入れてアクセルもベタ踏み。第5コーナーのヘアピンへ向かって加速していこう。ここは大きなS字コーナーになっているので、それを把握し、無理な加速、突っ込みを避けて余裕を持ったコーナリングをするといいぞ。

理想のスタートダッシュ：タコメーター（エンジンの回転数）の針を"5000"のところに合わせるようにして、スタートと同時にアクセルを全開。このスタートダッシュが決まれば、第1コーナーまでに6位まで順位を上げることができるぞ！　ぜひマスターしてほしい。

多くの技を駆使して上達しよう!!

Strategic Accelerator

かなりキツい！ 確実なコーナリングを

①でフルブレーキ&ギアを2速までシフトダウン。スピードを80キロ弱までしっかりと落としたら、そのままアクセルをオフにしてエンジンブレーキをかけた状態で、②の部分からやや遅めにコーナリングを開始。80キロを維持する感じで、アクセルを少し踏み込み、コーナリングする。立ち上がりは、③のところの直線が見えるまでは絶対にアクセルはベタ踏みにしないこと。焦る気持ちが、コースアウトへと導くので注意。

直線が見えたらアクセル全開！ すぐさまギアを3速へシフトアップしよう。

コーナリング中は、とにかくインに張り付くこと。変に加速を意識しないことだ。

コーナー100m手前で、一気にフルブレーキ&2速へ。確実に80キロへ減速する。

第6コーナーはアクセルオフで

ヘアピン後の直線を少し走ると、左コーナーに差し掛かる。ここは、アクセルオフか一瞬のブレーキングで速度を150キロまで落とせば、アウトから曲がり切れるぞ。ただし、コーナリング中にアクセルを踏み込み過ぎると横滑りするので注意。

若干上り坂なので、アクセルをベタ踏みにすると、リアが流れる恐れあり。平地が見えるまでは我慢だ。

ヒール&トゥで3速110キロへ

コース中盤、1カ所左へ直角に曲がるコーナーがある。ここは5速200キロ弱のスピードから、コーナー手前でイッキにブレーキング&3速へシフトダウン。110キロまで減速してコーナリングを開始する。コーナリング中は、マシンが横滑りしない程度にアクセルを半分くらいの踏み込みにしてスピードを維持。コーナーの出口が見えるまではそのままの状態を保つようにしよう。出口が見えたらイッキに踏み込んで加速だ。

理想は直線へ変化するにつれてアクセルを徐々に踏み込み、加速することだ。

コーナリング中も110キロ前後のスピードを維持する感じでアクセルを踏む

コーナー手前でブレーキを踏みながら、3速までシフトダウンして減速。

S字に向けて6速で突っ走れ！

直角コーナーの次には、ややキツめの右コーナーが待ち受けている。

ここも直角コーナー同様にブレーキング&3速へシフトダウンするが、スピードは10キロ増しの120キロまでの減速を行なう。また、ここはその後に6速まで入れることが可能な直線があるので、できるだけ速いスピードで立ち上がることを心掛けたコーナリングが大切だ。

コーナーから立ち上がったら、徐々にシフトアップ。次のS字コーナーまでに、6速230キロ以上のスピードまで加速することができれば合格と言えよう。

出口が見えたらフル加速！ 左の縁石にタイヤが乗り上げるくらいが◎。

入り口で減速しすぎてスピードが遅くなっても、コーナリング中に速度調整。

S字コーナーへ向けて、6速でアクセル全開！ ここでは加速に命をかけろ！

第11、12S字コーナー突っ込み勝負！

最終コーナー手前にあるS字コーナーは、第1、2のS字コーナーほどきついカーブではない。ここは、ブレーキング&3速までシフトダウンして減速するが、減速スピードは120キロまででOK。減速が終わったら、アクセルを半分ほど踏み込んで左側の路肩ギリギリを突く。その後、直線的に走って次の右コーナーのインに張り付けば、ベストのラインでクリアできるぞ。ただし、路肩に乗り上げすぎるとスピンするので注意。

できるだけ直線的に走る。右コーナーのインについたら、アクセル全開だ

120キロまで減速したら、ギア3速のままコース左端をギリギリで通過。

230キロから120キロまで急減速。ここは、ぜひ突っ込みで勝負してもらいたい

最終コーナー道幅を有効に使え

最終コーナーは、ほぼ直角に曲がる作りになっている。しかし、立ち上がり部分の道幅は広くなっているため、普通よりも速いスピードで曲がることが可能だ。コーナー入り口で2速までシフトダウンして100キロまで減速したら、右のガードレールに張り付き、3速で立ち上がろう。

左側にある紅白の縁石が見えてきたと同時にアクセルを踏み込んでいく。

念のためにギアは2速へ落として、100キロまで減速すること

「F355チャレンジ」DX筐体とST筐体の違い：6MTのないST筐体は、ギアチェンジをセミオートマティック（ハンドル付け根に取り付けられたパタフライミッション）で行なう。また、ABSやSLDはボタンによって有無が決定できるぞ。完全6MTのDX筐体よりも、ST筐体のほうがやや易しい造りになっているんだね。

フェラーリに憧れる男たち PART II

お待たせしました！　開発者インタビューの第2弾は、制作から完成までの苦労話。本作の完成度の高さを語ってもらったぞ。

（本誌3月号掲載分の続きから）

――そもそも、なぜF355という車種が選ばれたんでしょうか？
増田：部長が乗っているからです（笑）。
一同：やっぱり（笑）。
増田：最初からひとつの車種に限定したゲームにしようということで始まりましたから、それだけのカリスマ性を持つ車が、他に見あたらなかったということです。
加藤：あとは「F355チャレンジ」というレースが実際に行なわれているという点が大きいですね。レースがまったく同一のコンディションで競うシステムで、「これは素晴らしいなあ」という考えがありました。

――ゲームの運転と、実物の運転とでは何か違いがあるのでしょうか？　加速とか、コーナーリングとか……。
増田：可能な限り実車に合わせてあります。まあ、ノーマルのF355と比べると、ゲームのほうが性能は上ですけれど。感覚的には、Gがない部分などは違うんですが。
加藤：だから鈴鹿などで乗る機会があったら、同じように運転できるはずですよ。

――Gという部分では、例えばシートを可動式にするといった案はなかったんですか？
小岩：一応、それは考えてみたんですが、いろいろ難しい部分がありまして、ハンドルへのフィードバック（反力装置）という現在の形になりました。
増田：試作筐体は作ってみたんですよ。
小岩：そうですね。チャレンジはしてみたんですけど、レーサーの方が乗ってみて、満足してもらえるようなGの感覚が非常に表現しづらくて……。製品として納得できるレベルには達しませんでした。

――サーキットの中に入るときは、ビデオを回したりするんですか？
加藤：回しますよ。ただ、撮ったところでスポンサー看板とかはすぐ入れ替わってしまいますね。
小岩：使ってはいけない看板もあるんですよ。やっぱりスポンサーの許可が必要ですから。

――スポンサーの許可を得ている場合は、看板の位置やデザインを忠実に再現しているんですか？
小岩：許可を得ているものはそのまま使っています。でも、許可を得られなかったものに関しては、架空の看板を作って対応しました。セガの看板に差し替えることが多かったですね。

――皆さんのお気に入りのコースはありますか？
小岩：私はフィオラノですね。フェラーリのテストコースっていうこともありますし、レイアウトが秀逸だなと思います。特に好きなのが、ちょっとバンクがついた最終コーナーです。加速しながら立ち上がるときなど……。特にF355で走っていると気持ちいいですね。
増田：私はニュルブルクリンクですね。走っていて楽しいですし、割といいテンポで回れますからね。
加藤：私はですねえ……、開発で一番遅いんですよ。
一同：（笑）
加藤：「最低速の男」だから、あんまりどこが好きというのもないんですが……短い時間で回れるので、アトランタとフィオラノですかね。コンパクトな中にも、細かい工夫が必要ですから。

――トレーニングの赤いラインは非常に実用的ですが何をベースにしているんですか？
小岩：1作目は、実際にプロのレーサーの方に走ってもらったラインを参考にして作ったんですが、今作は時間の都合があったので、開発陣の中で一番うまい人間の走りをもとにしています。

――あのラインが、そのコースの標準ラップタイムの設定になるんですか？
小岩：そうでないところが多いですね。あのラインは、あくまでも「コースアウトせずに、時間内で回れるライン」という設定になっていますから。
加藤：あれはキレイに走るための理想ラインですから、人によっては「もっと突っ込んだ走りをしたい」という人もいるでしょうし、あくまでも参考ですね。ですから、ラインは人それぞれでしょう。
増田：トレーニングモード自体が初心者のために設けてあるものなので、タイムを短縮するためのラインではなく、初心者が一番走りやすいラインだと思ってもらえればいいと思います。

――でも、あれは初心者でなくても使えますよね。
加藤：まあ、ひとつの教科書だと思ってもらえればいいんだと思いますよ。慣れてきたら、自分なりのラインを見つけてくれれば……。

――プレイヤーの声をフィードバックすることはありましたか？
小岩：ロケテストでアンケートを取ったこともありましたし、それをもとに変更することもありましたね。例えば、途中で終わってしまうプレイヤーが多いコースは、設定タイムを延ばすことがありましたし。結構、ロケテストは重視していますね。
加藤：見に行ったりもしますからね。ホームページとかも気にしています。もちろん、ゲーム性というものがあるので、すべてのユーザー皆さんの声に応えることはできませんが、ユーザーの方々の意見を大いに取り入れた形になっているはずですよ。

――皆さんは基本的に車がお好きなんですか？
小岩：そうですね。私と増田は、ずっと車のプロジェクトに携わってきましたから、好きですね。「バーチャレーシング」「デイトナ」「スカッドレース」「デイトナ2」と、ずっとドライブものばっかりでした。

――今作は、今までのドライブゲームの進化型と捉えていいのでしょうか？
増田：確かにベースとなるものはすべてつながっています。でも、今「バーチャレーシング」のベースが残っているかと言えば、そうではないです。常に進化していますからね。特にF355は、プログラムの面でも今までと違う部分が多いですよ。
小岩：F355の場合、コンセプトが違っていますからね。「ゲーム」と「シミュレーター」という点で。
加藤：F355はシミュレーターですから、実際にサーキットへ行って、ゲームと同じアクセルワーク、クラッチワークでそのまま走れます。本当にリアルに作ってあるので、ゲームが好きな方はもちろん、レースや車が好きな方にも、是非、プレイしてもらいたいなあ。

AM2 OF CRI / SEGA

小岩 功基

チームリーダー

1992年入社。バーチャレーシング等でアシスタントプログラマー、デイトナUSA、スカッドレース等のシリーズでプログラマーを経たのち、F355チャレンジツインでチームリーダーを担当。数々のドライブゲーム開発に関わっている。

増田 拓二

メインプログラマー

1990年入社。業務用ハードの立ち上げや、車の挙動を中心としたドライブゲーム関連全般を担当。バーチャフォーミュラ以降はメインプログラマーを務める。バーチャレーシング、デイトナUSA、スカッドレース等、参加したドライブゲームは多い。

加藤 陽仁

チーフデザイナー

1992年入社。バーチャファイター、やデイトナUSA等、アーケード・コンシューマ用ともにデザイン全般を手がける。ファイティングバイパーズシリーズやアウトリガー、そしてDC版F355チャレンジ等でもチーフデザイナーを務めている。

インタビューした感想とか：開発者インタビューどうでしたか？　お三方とも、車の話をしている最中は目が輝いてました。記事担当者の感想としては、「やはりGを体感したい！　次回作ではぜひ！」という感じです。4点式のシートベルトを着用し、ベルトがモーターで可動すれば……次回作も期待してます!!（キャサ夫）

本当の戦いは……ここからだ！

サウンドトラック発売！

タイトル	オリジナルサウンドトラック
発売日	2001年4月21日
価格	¥2,625（税込み）
品番	MJCG-80052
発売元	株式会社マーベラスエンターテイメント
販売元	株式会社バップ

※詳しい情報はP186に掲載！

★HYPER SOLDIERS FROM EARTH★

PLANET HARRIERS

いよいよ、ボーナスゲームとなる2週目のステージ攻略がスタート！　敵の配置などは基本的に変わらないが……、細かな点でゲームの"ルール"が変更されているので、その難度はかなり高いぞ!!

※本攻略記事は、難易度設定がノーマルであることを前提に進めています

点数表示モードで分かる？ 得点倍率の仕組み

キャラ選択画面でビッグボムボタンを5回押すことで表示可能なロックオン得点。先行入力を使えば……、エックスが最強か!?

Text：伊勢猫

ロックオンミサイルを発射するときのロックオン上限は、原則的にフューエルの数値内なら、いくつでもOK。その数に応じて、標的を破壊したときに獲得できるゴールドの金額が1ランクずつ上がっていくことについては、今さら説明するまでもない（最大で1ロック＝100ゴールド）。

しかし、スコアの計算となれば話は別。通常はスコアに「敵の基本点×ロックオン数＝獲得スコア」が加算されるが、特定の条件を満たすことでコンボを継続できる。

150点の敵を4機同時にロックオンした場合は、150×4＝600点の4機分で計2400点が得点としてスコアに加算される仕組みだ。

ミサイルの先行入力

具体的にコンボを継続させるための必要条件とは、ロックオンミサイルの先行入力。その仕組みを分かりやすく説明していくと……

①……ミサイルボタンを押す
②……標的をロックオン
③……ミサイルボタンを離す
④……ミサイルを発射

……といった、基本的なロックオンミサイル発射手順④の直後に①～③の手順を先行入力しておくことで、敵の基本点にかかる倍率を継続させていくことができる。

通常はロックオンミサイルを発射した直後、この瞬間だけ先行入力可能。

しかし、ここで問題になってくるのが入力の受け付け時間。実際に先行入力を受け付けている時間は、ミサイルを発射した直後のわずか0.5秒間のみ……。どんなに練習したところで、普通に考えれば1～2発の先行入力が精一杯である。ところが、全キャラクターの中で唯一エックスだけは、例外的に複数の標的を先行入力でロックオンして、コンボを継続させることが可能。

その理由は、ロックオンミサイルを発射していくモーションにある。グレンやコリー、ニック、オパオパといった一連のキャラクターは、ミサイルボタンを離した瞬間にミサイルを一斉発射。これに対して、エックスは1発ずつ連続してミサイルを発射するため最初のミサイル～最後のミサイルを発射した直後までが先行入力の受付時間となる。

しかも、エックスの場合のみ先行入力の手順が①～②だけで済む（ボタンを離す必要がない）ため、入力に失敗しても余計なミサイルを発射しない特典付き。ただし、この先行入力で継続されるのは得点倍率だけで、獲得ゴールドは初期ランクに戻っていく。

エックスの場合のみ、ミサイルが連続して1発ずつ発射されるため

簡単にコンボ継続可能！　ミサイルボタンも押しっぱなしで問題なし!!

ボスにも倍率がかかる!?

この"先行入力を使ったコンボの継続"に関しては、各ステージ道中で有効に使っていけるポイントが数多く存在する。しかし、実際には獲得ゴールドのランクが初期状態に戻るため、結果としてスコアが低くなってしまうことも多い（最終ステージクリア時にゴールド金額×10倍のボーナスが入るため）。

ところが実はこの方法……、基本点の高いステージボスに対しても有効であることが判明！　具体的には、ステージ3ボスである「ホルスフィンクス」に倍率をかけることが可能で、第二形態時に本体から打ち出される「ラビトス」からコンボを継続できる。編集部で確認できたのは×8倍の24万点までだったが、理論上は×12倍の36万点も可能だ。

3万点×4で12万点。あらかじめミサイルのみでゲージをゼロにしよう。

ゲー事典 エックスで先行入力を使ってプレイしていくと、ステージ3以降の点数効率が一気に高くなっていくため、「これは、ヤバイでしょ？」と盛り上がった攻略チームだったが……、フタを開けてみると本誌のスコア集計は「面数優先」（……ガックリ）。「1周目クリア時のスコアを集計対象にしたほうがいいのでは？」と交渉しつつ、2周目の攻略が始まるのであった。

1周目との違いを確認！
2周目攻略の基礎知識

大型筐体の3Dシューティングとしては珍しく、2周目の存在する『プラネットハリアーズ』。そこには、1周目とはまったく異なるゲーム性が君の挑戦を待っている。

Text RED

違いその1 敵の耐久力

1周目と2周目の最大の違いは、敵の耐久力が高くなっていること。ボスはもちろん、ステージ道中で出現するすべてのザコ敵も、ミサイル1発では破壊できなくなっているのだ。このため、1周目より余分に弾を撃たれたり、体当たりの危険性が高い場所が非常に多くなっている。

接近速度が遅い敵に関しては、2回ロックオンして破壊していくことも可能だが、速い敵の場合はそうもいかない。至近距離まで接近した敵をバルカンガンで破壊、もしくは体当たり攻撃を避ける、といった対処が必要になってくる。

ここで重要なのが、ステージ3中盤のスターショップで売られている「ツインショット」。体当たり攻撃キャラを至近距離で撃墜する場面で非常に役立つのだ。1周目では必要ない装備だったが、2周目では是非購入しておきたい。

すべてのザコ敵が、ミサイル1発では死なくなっている！

ミサイルを2回撃ち込むか、バルカンガンを併用して倒していくのだ。

ステージ3中盤のスターショップで買えるツインショットが重要に。

ショット系の攻撃力データ

	1~2フレーム目	3~4フレーム目	5フレーム目以降
バルカンガン	16	8	4
ツインショット	32	16	8
レーザー	16	16	15
7WAY(オパオパ)	60	30	16

ショット系の攻撃力は、発射後時間の経過とともに弱くなっていく。ここではツインショットの発射後1~2フレーム目における「32」という数値に注目。接近戦で高い攻撃力を発揮することの裏付けとなるデータだ。一方、レーザーは遠距離の敵にも安定した攻撃力を発揮することが分かる。

違いその2 消費フューエル

敵をロックオンする際の消費フューエルは1回目は1周目と同じだが、2回目はやや少なくなっている。ステージ1で出現するバードマンを例に挙げると、1回目は15、2回目は7である。

場所によっては、「2回目+次に出現する敵」をまとめてロックオンすることも可能。より高いゴールドを出すことができるので、1周目とはまったく異なるロックオンパターンを作ることができる。

1面のバードマン。1回目は4機ロックオンでフューエルはゼロだが

2回目は4機ロックオンしても、ロックオンフューエルに余裕がある。

違いその3 物価と買い物

スターショップにおけるアイテムの値段は、なんと1周目の2倍になっている。

2周目は、敵に1回目のミサイル撃ち込んだ時点でもゴールドが出るので、1周目よりゴールドを稼げそうな気もするが……実際に、きっちり2倍稼ぐのは至難の業。1周目と同じように買い物をしていったら、あっという間に破産してしまうだろう。

2周目の買い物は、ロックオンサイトラージを買わずにゴールドを節約するのが基本。気付いている人も多いと思うが、これが最も必要のないパワーアップアイテムなのだ。

絶対必要なのは、ロックオンフューエルとライフケース。これらは必ず全部買う必要がある。ビッグボムに関しては、ゴールドと相談、ということになるが、後半の買い物を考えると、購入する余裕はまずないだろう。ステージ道中で拾えるもので賄おう。

ぼったくり店と化したスターショップ。ライフセーバーが16000G。

違いその4 その他

これまでに説明してきたこと以外の要素、敵の出現パターンや弾の撃ち方等のアルゴリズムは、1周目とほぼ同じ。

例外的な違いが確認されているのは、4ボスのスターイーターと、ステージ5の氷塊。スターイーターは第1形態の触手が一発で壊れるようになっているが、順番を間違えるとすべての触手が復活！ ステージ5の氷塊は、自キャラを狙ってすさまじい勢いで突っ込んでくるぞ！

ボス関係で最も大きな変更があるのはスターイーターだろう。

氷塊がとんでもない強敵に！ 超絶難度と化す2周目のステージ5。

ゲー事典 **2周目マメ知識**：2周目をプレイするには、1コイン1人用で1周クリアしなくてはならない。2周目になると、パワーアップ、ライフゲージ、ボムのストック数、所持ゴールド、スコア、ライフセーバーのストックなど、すべてが初期状態に戻ってゲームがスタートする。1周目でボムやゴールド等を節約しても、2周目には持ち越せないのだ。

ステージ概要

2周目といっても特にきつい場所はなく、1周目をクリアできたプレイヤーなら初見でもクリアできるだろう。ステージ2以降に備えて、なるべくゴールドを稼いでおきたい。ボス戦で首を残り1本にしてプテラで稼ぐパターンは、被弾しない自信があるならやってもいいが、下手にダメージをくらうと逆に損をするので注意。

バードマン地帯

中盤のスターショップ直前のバードマン地帯は、ダメージをくらいやすいが、かんれば結構ゴールドを稼げるポイントでもある。ここは残りライフと相談して、余裕があったら積極的にフルロックオンで稼ぐようにしたい。

安全に進みたい場合は、バルカンガンを撃ちっぱなしにしつつ、3～4機ロックオンして早めにミサイルを撃っていこう。いずれにせよ、体当たりには十分注意しよう。

余裕があれば、フルロックオンしてゴールドを稼ぐようにしたい。

GFO地帯

ゴールド稼ぎでビッグボムを使用する場合、1回フルロックオンでミサイルを撃ってゴールドを出してから、ビッグボムを撃つようにしよう。

GFO出現後にあるバリアの入ったアイテムBOXは、バルカンガンで撃たず、体当たりで開けるようにするといい。こうすると、バリアを取るタイミングを遅らせることができるため、この後の展開が少しだけだが楽になる。セコいが意外に役立つテクだ。

ビッグボムを撃つ前に1回ミサイルを当ててゴールドを稼ごう。

ポイズン・パルサー地帯

前述の方法でバリアを取っていれば、ポイズン～パルサーの1編隊目までは無敵時間が持続する。無敵中は、確実にフルロックオンしてゴールドを稼いでいこう。

パルサーは、出現位置を正確に覚えておき、出現する瞬間に1回目のロックオンをしてしまうのが理想的。手早く2回目のロックオン～ミサイル発射までをこなして、しっかりゴールドを稼ぎたい。リングレーサーに関しては、ここまで来る実力のある人なら見て避けられるだろう。

ポイズン地帯はバリアが効いているので問題ナシ。しっかり稼ごう。

パルサーは出現する瞬間に1回目のロックオンをするのがポイント。

ステージ概要

このステージあたりから2周目の辛さが実感できる。中盤の湖上空は、タワー左側を抜けて、ボム×2+ライフ×1のアイテムを確実に回収するパターンがオススメ。慣れれば、右のボンバルからの攻撃を避けることも難しくない。ボスではなるべくゴールドを稼ぐようにすること。ここで稼がないと、確実に金欠になる。

ガーネット地帯

ガーネットは接近スピードが速いので、2回ロックオンして破壊するのはまず無理。ここはコースを右寄りにして、ガーネットには1回だけミサイルを当てつつ、アイテムBOXのゴールドを確実に回収――という方針がオススメ。

右端付近にいればガーネットの体当たりをくらう心配はないので、ロックオンと弾避けに気を配ろう。ガーネットの出すゴールドを取るときは、体当たりされないように注意。

ガーネット地帯は、右寄りのコースで進むと体当たりをくらいにくい。

メタウイング地帯

撃ち漏らしやすく、体当たりが非常にやっかいなメタウイング。かといって、2回ともフルロックオンを狙おうとすると逆に危険。1回目は編隊の両端の2機を無視して素早くロックオン～ミサイル発射。2回目はフルロックオンしてミサイルを発射しよう。

この撃ち方だと、両端の2機は当然残ってしまうのだが、上下の動きでメタウイングの弾を避けるようにすれば、体当たりをくらうことはない。

メタウイングは、編隊の中央部分を確実に叩いて、上下の動きで避ける。

対サイクローパ戦

ステージ概要でも述べてあるように、2周クリアを目指すなら第3形態でゴールドを稼いでおく必要がある。

距離がある場合は、2回ともフルロックオンで100Gを出すことが可能。しかし、距離が近い場合は2回目のロック中に体当たりされる可能性がある。危ないと思ったら、2回目はミサイルボタン連打+バルカンガンで破壊していこう。また、背後からスモールアイを撃たれると距離が近くなりやすいので、本体が正面に見えるように動こう。

距離が離れている場合は、なんとか2回フルロックオンすることも可能。

距離が近い場合、2回目はフルロックオンにこだわらないほうが無難。

ゲー事典

2周目コマンド：前号でも紹介したが、一応今回も載せておくことにしよう。キャラ選択画面でカーソルをCORYに合わせて、スタートボタンを15回押してからキャラ選択すると、いきなり2周目からプレイすることが可能だ。

Enhanced Struggle Tactics

燃えジャス攻略、終業式!

燃えろ!ジャスティス学園™

ついに「燃えジャス」も終業式を迎えることになった。最後の講義が終わっても、精進は怠るなよ!

勝利の方程式6
投げ技考察

キャラによって微妙に異なる投げ技の性質。発生の早さぐらいは覚えておいても損はないぞ。

投げ技の発生はキャラによって異なる。自分のキャラぐらいは覚えておこう。

投げ技の発生を把握する

本作における投げ技は重要な要素であり、とくにしゃがみ投げは必須といえる。しゃがみガードを崩す技として有効に機能するからである。

投げ技を考察する際にまず覚えてほしいのが、キャラごとの投げ技の性能である。ダメージやその後の状態などもあるが、それ以上に重要なのが、発生までの時間なのだ。

下表を見てもらえばわかると思うが、発生はキャラごとに多少のばらつきがある。基本的には7フレームのようだが、一部のキャラクターは10フレームとなっている。

3フレームの差は意外に大きく、投げの成功率に影響を及ぼす。投げはしゃがむことによって回避することができ、しゃがみ入力をした瞬間にしゃがみ判定になることを考えると、3フレーム差がどれだけ重要かが理解できるだろう。

そのほか、流だけ極端に投げの発生が遅いことに気づいただろうか。流の投げは特殊で、投げ間合いが非常に広くなっている。その代わりに(?)発生が遅いのだ。また、投げを空振りすると転倒するという特性もある。

完全燃焼技の投げ技は、しゃがんでいる相手も投げることができる。だが、相手がなにも行動をおこしていない状態で出しても、完全燃焼の演出を見てからジャンプすることで、簡単に回避されてしまう。狙うなら、相手のスキをついて出す必要があるぞ。

背後投げと空中投げについても軽く触れておこう。背後投げの発生は一律で投げ+1フレーム。空中投げの発生は、完全燃焼技以外すべて1フレームとなっている。

流の投げは、このぐらいの間合いでも成立する。使われると非常にやっかいだぞ。

ただ、失敗すると転倒してしまう。軽いリスクといえよう。

通常投げ発生フレーム表

キャラ名	投げ	しゃがみ投げ	キャラ名	投げ	しゃがみ投げ
バツ	10	10	ザキ	10	10
ひなた	10	10	ゆりか	7	7
恭介	10	10	委員長	10	10
将馬	7	7	ラン	7	7
夏	7	7	隼人	7	7
ロベルト	7	14	英雄	7	10
もも	7	7	響子	7	7
流 ※	19	10	ヴァツ	10	10
ロイ	7	7	バーニング・バツ	10	10
ティファニー	7	7	パワードアキラ	7	7
ボーマン	7	7	WILD醍醐	7	7
醍醐	7	7	雹	7	10
エッジ	7	7	九郎	7	7
岩	7	7	DEMON雹	7	10
アキラ	7	7			

※投げ失敗時に転倒

コマンド投げ発生フレーム表

キャラ名	技名	発生
もも	じゃいあんとすいんぐ♪	10
岩	大嵐	12
	噴火山	14
響子	触診	11
	死の介護	14
バーニング・バツ	忌野流モズ落とし	地上24、空中9

投げ豆知識

両者が投げを入力し、その発生がまったく同じタイミングだった場合、どうなるのか? 答えは「2P側が投げ勝つ」。これは左を向いているキャラのほうが勝つということではなく、2Pでゲームスタートしたほうが勝つ仕組みだ。しかも1P側は投げ抜けにもならないので、2P側が有利といえる。

しかし、同時に投げ合うことなど滅多にないので、過剰に気にする必要はないだろう。

燃えジャスの講義はこれにて終了する。新学期(次回作)を迎えることができたら、講義の再開となるはずだ。それまで精進怠らないように。

はみ出しジャスティス 「燃えジャス」の投げ抜けは、相手の投げが成立した瞬間からしか受け付けていない。成立するよりも早く投げ抜けを入力すると、投げモーションの出始めを投げられることになってしまう。この場合「技の動作中は投げ抜け不可能」という法則に基づき、いくら投げ抜けを入力しても無駄な抵抗で終わってしまうのだ。投げを察知したら、ジャンプで逃げるのが無難だ。

燃えジャス 開発生徒会通信

最終回　鉢迫渉さん
（燃える）ジャスティス学園サウンドデザイナー

——それではまず、燃えジャス開発途中の「おもしろい・悲しい・腹立たしい」などのエピソードを一つ教えて下さい

鉢迫渉　やはり、雹（&DEMON雹）のボイスを担当された塩沢兼人さんのご不幸です。収録した1週間後のことだったので……。

——次回作があるとしたら、何を実現したいですか？

鉢迫渉　ぜひ、サラウンドに対応させたいですね。

——21世紀を迎えての野望を教えて下さい。

鉢迫渉　宇宙旅行、火星征服!?

——NAOMIマザーボードがサウンドの仕上がりに与えた影響はどんなものでしょうか？

鉢迫渉　大容量によるCDクオリティーのBGM再生、汎用サンプラーに劣らぬシンセサイズ、フレキシブルなエディット能力、ゲームサウンドデータを構築するに適したドライバーとライブラリーなどなど、メリットは数知れません。既存のゲーム機では最高です（撤退してほしくないなぁ）。

——（本作に限らず）曲は、いつ、どのように発想するのですか？

鉢迫渉　発想する場所は……、うーん、マチマチですけど、会社のトイレの中が多いですね。ここが意外に落ち着けます。

制作するタイミングは……、勤務中！　ですよね（笑）??　鍵盤の前に座り、イラストを横に貼って、それを見てイメージを膨らませながら作っています。

——曲が完成するまでのプロセスを教えて下さい

鉢迫渉　自分の場合は、まず最初にモチーフを決めます。これはメロディであったり、リズムであったりといろいろなのですが……。それが決まったら全体のスケッチを考え、色づけして仕上げていく、という感じです。

——本作の楽曲を作曲するにあたって、意識したこと、または影響を受けたものはありますか？

鉢迫渉　前回のイメージを残し、かつ"熱く"がテーマでした。

ロック色を強く出すために、生のギターとベースを使い、今っぽいサウンドを取り入れた70年代ミュージック風にするために、音色にこだわりました。

影響を受けたアーティストは、レニー・クラヴィッツ、ミッシェル・ガン・エレファント、MC5、アース・ウィンド&ファイヤー、といったところでしょうか。

——本作の曲の中で、鉢迫渉さんのイチオシは何ですか？

鉢迫渉　すべてイチオシなのですが（笑）!!　個人的には、太陽学園屋上、五輪ドーム、ジギーパーク、太陽学園教室、ラブラブエンディングがお気に入りです。

——まったく企画的（「技術的」の反対語の意味で）な制約がなければ、個人的にはどんな曲を作ってみたいですか？

鉢迫渉　オーケストラでα波出しまくりの曲を、1～2年ぐらいかけて！　じっくり作りこみたいです。

——では「開発生徒会通信」最終回の最後を飾る一言として、鉢迫渉さんの熱血な「座右の銘」を一つお願いします

鉢迫渉　直感!!

——ありがとうございました!!

ジャスティス生徒会名簿

●**名前**：鉢迫渉　●**役職**：サウンドデザイナー　●**担当パート**：効果音の制作、ボイスの編集　●**担当作品経歴**：ウォーザード、私立ジャスティス学園、パワーストーン1&2　●**出身高校**：二宮高校　●**高校生時の所属部活動**：帰宅部。バンド組んでやってました。●**学生時代、何になりたかったですか？**：音楽か何かで食っていけたらいいな、と思ってました。

緊急企画！　アキラリサイタル!!

最終回スペシャル！　ボーマンのゴッデストーク

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ

残念ながら、今回で燃えジャス読者支援倶楽部燃ジャースコンバッションは最終章。しかし、投稿量的にはまだまだ読者様は燃え尽きているどころか、燃焼マキシマムって感じなのですよ！　というわけで、その愛と友情と正義と熱血の滾る投稿を、アルカディアフロンティアーズにぶつけてくれ！　数が揃えば、ページ内にコーナーとして存続可能かも？

ガリ版刷り単色編

燃ジャースコンパッション

Text：最終話? さらは燃ジャースコンパッション(?)の巻

7回に渡って続いた燃ジャコンもついに最終回(突然でごめんね)。春が別れの季節だってことを実感します。く～っ!「キャラに出身校の制服着せてみよう」葉書もわりと来てたのになー。それらは、いずれA-Fro内で復活させるので、心配しないでね。それでは、第二ボタン代わりに、愛と友情を込めまくった最後の燃ジャースコンパッションを受け取ってくれ!!

(大阪府制圧! ディームカ也君)
☆愛!!確認作業(違う)。

(千葉県制圧! 砂君)
☆学園の平和には貢献してるんだけどねー。

(愛知県制圧! 早乙女ナミさん)
☆絶好入院中ですがな。人間大砲2001が見たかったー。

(京都府制圧! 暗黒ドリラーさん)
☆五輪に咲く愛の水中花なのさ……。

(東京都制圧! 超鋼戦士君)
☆雷蔵ロボ(某ムック参照)に搭乗してたりして。

(千葉県制圧! なす君)
☆っていうか、学生証の提示じゃダメなん?

(静岡県制圧! 中村英明君)
☆エロス村より。人はパンのみで生きるにあらず言うてな。

(東京都制圧! 素敵☆凡人君)
☆消印が、消印が顔のシワみたいに! いやあああ!

(京都府制圧! 村田真吾君)
☆どんなガットなのかね。鋼線?

(東京都制圧! ハジュン君)
☆まさにお祭り忍者状態。ナナミもいるの?

(愛媛県制圧! ム～君)
☆整形外科医のつけていたポマードに弱いという噂。

月刊アルカディア 2月号
2A ■■さんのイラストが掲載されましたので、紹介します。

(秋田県制圧! 寂しがり屋の絆さん＆夏みかんさん)

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ いつもなら、「燃ジャース夫人」とか「燃ジャ物君」といったフザけた宛先名で投稿募集するところだが、もうそれもできないんだな(泪)。チラシプレゼントの当選者は発送を持って、発表にかえさせていただきます。いままで投稿ありがとうございました! ジャスティスシリーズの続編が出るころ(いつだよ)に必ず再会いたしましょう～。

円熟した戦法と技術を吸収せよ

GUILTY GEAR X

ギルティギア ゼクス

本格始動!

第二回 GGX CHAMPIONSHIP サミーズカップ団体戦 3ON3

2月に行なわれた全国大会決勝は記憶に新しいところだが、早くも次なる全国大会が走り始める。今度は3ON3の団体戦。頼れる仲間を集めて頂点を目指せ!!

———詳しい情報はP67にて!

※文中の特殊な表記は、以下の意味を表しています。
{ }……ガトリング(カッコ内)
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
㊜……足払いフォルトレスキャンセル

今回はダストアタック連続技の究極形と、ジャンプからの起き攻めを考えてみた。状況や難度を的確に判断して使っていけば、即戦力になるはずだ。

Text 真瑠世

受け身不能から究極の発展を目指せ!

ダストアタック最新情報

ダストアタックからの連続技はこれまでにもいろいろと紹介してきたが、さらに発展したものが発見されたのでここにお届けしよう。

[illegible]パターンと目的

今回紹介するダストアタック連続技は、紹介済みの「背景が赤くなる瞬間に打撃を当てると相手がダウン復帰不能になる」という現象を応用したもの。ダウン復帰不能を誘発できるのは5フレームの間とシビアなので、最速のつなぎとこのタイミングに合うよう、技を組み合わせていこう。

なお、今回はダメージを追求したものだけではなく、強烈な起き攻めを展開できるキャラは、それを狙うためのパターンも紹介していく。

いずれにしても、難度が徐々に上がってきているので、実戦でミスしないように。

[illegible]ダメージ源のひとつとなるダストアタック。とことん追求してみよう。

高威力連続技

●紗夢

・HS×4→(空中ダッシュ後落下中に)HS→着地後{近距離立ちS→遠距離立ちS}Ⓙ S Ⓙ HS Ⓒ 龍刃→劔楼閣→逆鱗(177)

●ファウスト

・HS→(2段ジャンプ後)HS→着地後しゃがみHS㊜立ちKⓙKⓙ{K→S→HS}(214)

・HS×2→(↓+Kキャンセルフォルトレス後、落下中に)HS→着地後ジャンプKⓙ{K→S→HS}(214)

紗夢はダストアタック後最速でHSを4発つなぐと、ちょうど相手をダウン復帰不能にできる。レバーを上に入れっぱなしにしておき、4発目の硬直がキャンセルされたら速攻で空中ダッシュをしよう。すると、相手と重なるような形で一緒に落下することができる。着地寸前にHSを出すことで、着地後の近距離立ちSにつなげることができればほぼ成功だ。あとは従来通りの空中連続技を入れればOK。

ファウストのひとつめの連続技は、以前紹介した2段ジャンプを使った連続技に、ひとつ技を追加したもの。着地後にしゃがみHSで拾い、それを足払いフォルトレスキャンセルして立ちK。足払いフォルトレスキャンセルを素早く行なうのがポイントだ。なお、このしゃがみHS→立ちKは、画面端での梅喧の心乱舞ロマンキャンセル後や、通常投げロマンキャンセル後など、ほかの空中連続技へも使っていける。ダメージが格段に上昇するので絶対に覚えよう。

ファウストのふたつめの連続技は、実用度は非常に低い。HS×2は最速ではなく若干遅めにつなげばダウン復帰不能[illegible]レバー↓+Kでキャンセル[illegible]速攻で↓+Kを出し、これにフォルトレスでキャンセルをかける。フォルトレスを一瞬でやめると、そのまま落下し始めるので、やや低めでHSを出そう。相手と密着状態にするとHSがほとんど当たらないので注意。着地後は再びジャンプして拾えば成功だ。

ファウストの↓+Kキャンセルを使ったダスト連続技は、大道芸の部類に入るかも。

紗夢はHSを最速で4発当ててそのまま空中ダッシュをしていこう。難度は高め。

起き攻め用連続技

●ザトー

HS→S→浮遊→フォルトレス

●ジョニー

HS×2→(空中ダッシュ後落下中に)HS

ザトーには2段ジャンプがないものの、浮遊中にフォルトレスをしてこれをやめれば、落下速度が非常に速くなる。着地後はエディ連係を狙おう。

ジョニーは紗夢と同様にHS×2から空中ダッシュ。着地寸前にHSを決めれば起き攻めに移行できる。HS×2から2段ジャンプを使い、着地後に近距離立ちS→ジャンプHSでもOKだ。また、2段ジャンプを垂直にして(画面端なら後方)、着地後にグリターイズゴールド→ダッシュしてダウン追い打ち→バッカスサイというパターンもある。ダストが当たればほぼ勝ち?

[illegible]ザトー。[illegible]きる。

※[illegible]ダストアタック後のもの。最後の数字は[illegible]ダメージです。

Game Wave DVD で全国大会決勝をチェック!:前号でもお知らせした通り、この本(ARCADIA5月号)と同じ日に発売される『Game Wave DVD』Vol.7には、第一回サミーズカップ全国[illegible]大会([illegible]決勝)の模様が収録されているぞ。ベスト4以上のプレイヤーには3ON3のシード権が与えられているので、3ON3出場前にチェックしてみてはいかが?

起き攻めの二択を再研究!

空中からの起き攻め

ダウン追い打ちから跳び込み、ジャンプ攻撃と着地後の下段攻撃とで二択を仕掛け、ガードを揺さぶっていこう。

起き攻めのパターン作り

今回紹介する起き攻めは、ダウン追い打ちで起き上がりタイミングを一定にし、そこから2段ジャンプやハイジャンプ。そして、相手の起き上がりを空中ダッシュ攻撃やジャンプ攻撃、または技を出さずに着地しての下段攻撃で攻めるというもの。見切りの難しい二択を作るのが目的だ。

この起き攻めは、ハイジャンプや2段ジャンプをすることで、相手を一度画面外に消して視認させにくくし、かつ落下速度を増加させて二択の時間差を少なくしている。見切られにくく、ダメージを与えやすいのが特徴だ。着地下段攻撃の際に相手の投げ間合いに入っていないことが多く、単純に返されにくいのも利点。

起き攻めへの対処として考えられるのは、リバーサルの無敵技やバックステップ、投げ、ジャンプなど。このうち投げとジャンプを封じることができるので、有効な攻撃法ということがわかるだろう。

相手が見えにくいこの高さから落下してジャンプ攻撃と下段の二択。ヒット率高し。

では、そのポイントを見ていこう。まず最初は追い打ちに使う技の選択。ジャンプから起き攻めをするので、追い打ちの2発目はジャンプキャンセル可能が絶対条件だ。また、ここからハイジャンプをしていく場合は、最速でハイジャンプするタイミングを覚えることも重要。通常のジャンプはレバー上入れっぱなしで最速で行なえるが、ハイジャンプはジャンプキャンセルが可能になった瞬間から入力しないとできないからだ。

次に着地の瞬間について。相手の起き上がりを空中ダッシュ攻撃or着地下段攻撃の二択で攻める場合、どちらも起き上がる瞬間に重ねるのが理想。起き上がった瞬間から間があけばあくほど、割り込まれる可能性が高くなる。最低でも相手にジャンプされないタイミングで技を出していきたい。2段ジャンプを使う場合は、2段ジャンプをするタイミングを早くして着地下段を重ねるか、遅くしてジャンプ攻撃を重ねることになるので、しっかりとそのタイミングをモノにしておこう。

最後に空中ダッシュについて。空中ダッシュ攻撃は、ダッシュ直後に出すことではじめて着地後の下段と二択になりやすい。キャラによって空中ダッシュ後に技を出せるタイミングが違うので、最速のタイミングを覚えよう。

ただ、ここでひとつ注意したいことがある。それは、相手が起き上がりにしゃがんでいる可能性がある点だ。超低空で空中ダッシュをするのはもちろん、しゃがんでいる状態に当たる技を選択すること。空中ダッシュから最速で出して当たる技がないキャラは、残念だが遅めに出すしかない。

相手の背後から空中ダッシュ攻撃で襲うのが基本。超低空を意識するのがポイントだ。

ダウン追い打ちの2発目には、ジャンプキャンセル可能技を持ってくるようにする。

キャラ別補足説明

カイはハイジャンプ後の着地立ちKがギリギリの間合いなので、追い打ちは立ちSが遠距離技にならない範囲でなるべく遠めから行なおう。

ジョニーの場合、ハイジャンプからの空中ダッシュ攻撃が相手の起き上がりに重ならないので、リバーサル技が若干怖い。着地しゃがみKは重ねられるので、こちらを多めにするといい。さて、ジョニーの起き攻めはここからがポイント。というのも、空中ダッシュ攻撃、着地しゃがみKのどちらかが決まれば、ミストファイナー（レベル2）につなげられるからだ。もちろん、そこからバッカスサイを使った強烈な起き攻めへ[illegible]。なお、その連続技は次の通り。

●空中ダッシュ（K→P→K）→近距離立ちS◎グリターイズ ゴールド→遠距離立ちS◎ミストファイナー

●しゃがみK→しゃがみHS◎グリターイズ ゴールド（以下前述の連続技と同様）

起き攻め時にテンションゲージがない場合は、このパターンが有効だ（ゲージがあればミストファイナーレベル1のロマンキャンセルからでOK）。

ジョニーの起き攻めは、ヒットした時点で即死の可能性が高いのでかなり強力だ。

～キャラ別 起き攻め組み立て一覧表～

キャラ名	ダウン追い打ちに使う技	ジャンプの種類	起き攻めの行動
ソル	しゃがみK→しゃがみHS	前方ハイジャンプ	背後から空中ダッシュ {S→HS}
カイ	遠めで立ちK→近距離立ちS	前方ハイジャンプ	背後から空中ダッシュ {S→P→S} ※相手がしゃがむようならSを遅めに、下段攻撃は立ちKで
メイ	しゃがみK→近距離立ちS	垂直→前方2段ジャンプ	ジャンプ中⬇+HS ※追い打ちの間合いで正面or背後が変化
ミリア	各種追い打ち（◎HSタンデムトップ）※画面端	低空空中ダッシュ	再度空中ダッシュ {K→P→K}
チップ	しゃがみS→立ちHS	垂直ハイジャンプ	空中ダッシュ {K→P→K} orHS
梅喧	➡+HS→足払い	前方ハイジャンプ	背後から空中ダッシュ {S→P→K}

ゲー事典 **起き攻めに使う選択肢の傾向：**相手の起き上がりにジャンプからの選択をかける際、着地地点が相手の投げ間合いに入らないようなパターンなら、まずは着地後の下段攻撃を中心に狙っていくほうが、ヒット率が高いと思われる。なんだかんだで、空中からの選択を仕掛けられたときの対応は、ジャンプでの回避や投げが多いからね。

ジョニーの強烈起き攻め対処法

ジョニーの強力な起き攻め（永久機関、サリター イズ コールド→ダッシュ攻撃（ここまでダウン追い打ち）→キャンセルバッカスサイ→相手の起き上がりに技を重ねてミストファイナー……）。完全な対処法はないが、ジョニー側に選択を迫ることはできる。

まず知っておきたいのが、転ばされてから2回目の起き攻めまでに回避しないと、ほぼ確実に気絶すること。ここまでにしのぐのが重要になる。

次にジョニー側が起き攻めに使う技だが、基本はしゃがみHS、しゃがみK→しゃがみHS、そして直接ミストファイナーといったところだ。

今度は防御側の選択肢について。最有力はバックステップ。難度は高いが、是非ともタイミングを把握したいところ。次点はフォルトレス。ゲージが溜まっていればデッドアングルだ。そのほかはリバーサルの無敵技ぐらいか。

最後に駆け引きを見てみよう。ジョニー側がしゃがみHSを重ねてきた場合は、バックステップからの反撃が正解。しゃがみKを重ねてきた場合は、フォルトレスが有効になる。2回目の起き攻めの時点で、ミストファイナーの間合い外まで離れるからだ。逆に、バックステップはその硬直に技をくらいやすいので危険な行為となる。直接ミストファイナーを重ねてくる場合は、バックステップするしかないが、この場合はリバーサルでなくても回避できるぞ。

いきなりしゃがみHSを重ねてくるならバックステップに全身全霊を注ごう

このような構図となっているので、全神経を集中させて即死だけはまぬがれたいところ。また、回避したからといってバッカスサイが消えているわけではないことを忘れず、素早く攻撃するか脱出に専念するように。回避しても先手を取られたらおしまいだ。

しゃがみKスタートの場合はフォルトレスで対処。間合いを離し、そのあと脱出だ。

ピックアップ解説①

ヴェノムの起き攻めは、前号で紹介したボール生成からダッシュジャンプを使うもの。足払い→S生成→ダウン追い打ち→K生成後、その場からダッシュジャンプ昇りKで弾く。相手はボールをガードするしかないので、そこへ背後から空中ダッシュ攻撃か着地下段攻撃の二択を迫るのだ。

ポイントはダウン追い打ちを遠めで行なうことと、相手が起き上がった瞬間にちょうど昇りジャンプKで弾き終わるようにすること。ダウン追い打ちが近いとボールが相手に当たりにくく、弾くのが早いとボールをガードさせたときに相手が離れてしまい、着地下段攻撃が弱くなるからだ。

なお、下段攻撃はいきなり足払いを使い、そのままカーカスライド（S）へつなぐとよい。そのあとダッシュ近距離立ちSから空中連続技でレッドヘイルにつなぐと、なんと体力半分を奪う連続技に！

下段は足払いスタートが強力。ジャンプ中にタメを作り、カーカスライド（S）につなげ！

ボールをダッシュジャンプKで弾いて起き攻めに移行しよう。抜け道がないのが強み。

ピックアップ解説①

ザトー

ザトーの場合は、遠めからのダウン追い打ちにキャンセルをかけてHSでエディを召喚（ここでKを押しっぱなしにしておく）。そして硬直が切れると同時、相手が起き上がる少し前に、その場からダッシュジャンプ。直後にKを離し、エディの移動攻撃を相手の起き上がりに重ねよう。すると、移動攻撃をガードさせている間に、ジャンプK、着地立ちK、着地寸前の空中ダッシュ攻撃などで、選択を迫ることができるのだ。

この連係は、着地立ちKを狙った際に相手に投げられてしまう心配がないことと、決まれば気絶→即死を狙えるのが利点。ジャンプKから浮遊（S→HS）、着地立ちKからダムドファングなど、応用範囲が広いのも魅力だ。

なお、ダッシュジャンプを使う理由は、ジャンプ攻撃と着地立ちKの二択が見切られにくくなるからだ。

移動攻撃を相手に重ねてダッシュジャンプから選択を迫る。成功＝K.O.の強力起き攻めだ。

遠めからダウン追い打ちをしてHSで召喚する。このときにKを押しっぱなしにしよう。

キャラ名	ダウン追い打ちに使う技	ジャンプの種類	起き攻めの行動
紗夢	近距離立ちS→遠距離立ちS	前方ハイジャンプ	空中ダッシュ {P→P→HS}
ジョニー	やや遠めでしゃがみK→近距離立ちS	前方ハイジャンプ	背後から空中ダッシュ {K→P→K} ※空中ダッシュ攻撃は重ならない
アクセル	しゃがみK→近距離立ちS	前方ハイジャンプ	背後から空中ダッシュ {K→P→K} ※相手がしゃがむようなら空中ダッシュP→K
闇慈	ダッシュ➡+HS（2段目まで）	垂直→前方2段ジャンプ	ジャンプHS ※追い打ちの間合いで正面or背後が変化
テスタメント	➡+P→近距離立ちS	前方ハイジャンプ	背後から空中ダッシュ {P→S}
ディズィー	しゃがみK→しゃがみHS（©木の実を取る～）	前方ジャンプ	背後から空中ダッシュ {S→HS} ※画面端なら空中ダッシュ→空中ダッシュが有効

※ファウストとポチョムキンは、今回紹介する起き攻めパターンを使えないので割愛する。
※ザトーとヴェノムに関しては、上記で詳しく解説してあるので、そちらを参照のこと。

ゲー事典 **ドリームキャスト版との違い：**アーケード版では、ロマンキャンセルをすると硬直がキャンセルされた瞬間にダストアタックや立ちPなどが暴発しやすい技が多い。この点についてドリームキャスト版では変更されており、ロマンキャンセル後に技が暴発することはない。アーケード版を念頭におくなら、しっかりチェックしてから連続技や連係を考えたほうがいいかも!?

CAPCOM® VS. SNK® MILLENNIUM FIGHT 2000

「2」が登場するその日まで……

半年以上連載を続けてきた「C VS. S」の攻略も、今回でひとまず終了。今後は新情報があればロングランのほうでやっていくのでよろしくね。

カプエス QUIZ道場 Part 3

連載最終回となる今回も、冒頭は一問一答クイズでお送りしましょう。

Text：C・LAN

Q スーパーコンボのぶつかり合い！ 勝つのはどっち？

以下に挙げたふたつひと組みのスーパーコンボ、コマンド入力を同時に完成させた場合に、相打ちして勝つのはどちらでしょうか？ なお、スーパーコンボのレベルはすべて1で、出す間合いは完全に密着状態であるものとします。

トータルワイプアウト VS. 千裂脚

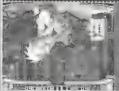
突進型のスーパーコンボの代表格2つが激突。画面が暗転するまでにかかる時間はどちらも同じだが、その後に決定的な差が！

スピンドライブスマッシャー VS. ダイレクトライトニング

レシオ1同士の突進型スーパーコンボの勝負。判定の位置だけを見ると、ブランカのほうが強そうに感じられるのだが……。

鳳凰脚 VS. 春一旋

「鳳凰脚」と「乱舞タイプ」。昨年の12月号を持っている人は、「スーパーコンボ徹底解析」のコーナーを参考にしつつ考えてみよう。

解答

Q 飛び道具を抜けられないのはどれ？

特殊入力技の一部は、ガード状態から出すことで飛び道具を抜けることができますが、下に挙げた技の中にそれができないものが1つあります。一体どれでしょう？（対象はリュウの波動拳とします）

①春麗 ↘＋強Ⓚ

②リュウ ➡＋弱Ⓚ

③バルログ ➡＋強Ⓚ

④ユリ ➡＋弱Ⓚ

解答

飛び道具抜けの具体的なタイミング：限界まで引き付けるか、技の攻撃判定が発生したあたりで抜けるかの2通りの方法がある。後者は少し早めに出すと成功しやすい。いずれもタイミングはかなりシビアで、間合いや飛び道具の種類などによってもタイミング＆難度が変わるので、実戦で使うのは正直なところ不向きのお笑い技かな……。回り込みもあるしね。

ランダムステージはコンプリート！

地獄の2周目攻略も2回目。君はどこまで進んでいるかな？

Text：善之字元帥＆RED

2周目攻略の予備知識

●撃ち返し弾：2周目では、敵を破壊すると爆風の中から弾が発生する現象が起こる。俗に「撃ち返し弾」と呼ばれるもので、十分な注意が必要だ。地上の敵は撃ち返してこないものがほとんど、ということも覚えておこう。

●三日月弾：撃ち返し弾と並ぶ、2周目独特の攻撃が「三日月弾」。ボス戦で出現する弾で、自キャラ本体ではなく、ドラゴンを狙って撃ってくる性質がある。この攻撃がくる場面では、ドラゴンを分離しておくと楽になる場合が多いことを覚えておこう。

※本記事においては、理解しやすさを優先し、「スーパーマジック」を「溜め撃ち」、「マジックボム」を「ボム」と表記しています。ご了承下さい。

ボスが異常に強い砂漠ステージ。道中はノーボムで安定するので、しっかりパターン化しよう。

バージェスの対処法

前半のポイントは、中ボスのバージェス×2の処理。

基本的な対処法は、バージェスの出現と同時に接近してドラゴンシュートを撃ち込み、手前の砲台3門を破壊しつつ弱点にもダメージを与え、そのまま分離状態の溜め撃ちを使って撃破、という手順になる。これは1台目も2台目も同じだ。

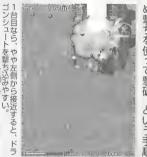
重要なのは、バージェスの出現直前～出現と同時に現れるボーンブレイド(丸いザコ)の処理をきっちりパターン化することと、出現直後にバージェスの砲台から撃たれる高速の白弾を、意識して誘導しておくこと。1台目のバージェスだったら、左側から回り込むように接近してドラゴンシュートを撃つようにするといい(2台目は逆に右側から)。砲台の弾を左に誘導できるので、余裕を持って正面からドラゴンシュートを撃ち込める。

なお、イアンの場合、ゲージが足りなくなる可能性が高いので、2台目はドラゴンシュート×2で倒すパターンにしておこう。

1台目なら、やや左側から接近すると、ドラゴンシュートを撃ち込みやすい。

ドラゴンシュートを撃ち込んだら、そのまま分離状態の溜め撃ちを使って破壊する。

イアンの場合は、2台目をドラゴンシュート×2で倒してしまおう。

ボーナスキャリー回収～サンドシップ地帯

後半のサンドシップ(虫に牽引されている大型の丸い砲台)×5地帯は、ロブの場合は分離溜め撃ちを使うパターンで楽勝。ボーナスキャリー回収後も、そのままドラゴンを置いておき、サンドシップの出現に合わせて分離溜め撃ちを2回使えばOKだ。

ほかのキャラは、ドラゴンシュートでサンドシップを破壊していくパターンがオススメ。難しいのは、手前の1～2台目のサンドシップを破壊するところまでなので、左の連続写真を参考にしてみよう。

まず重要なのは、ボーナスキャリーのザコにドラゴンシュートを撃ち込んだあとの敵弾の誘導。写真①～②のように、画面右下からゆっくり左に動いて避けていこう。

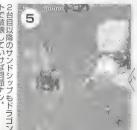
写真③～④の左のサンドシップにドラゴンシュートを撃ちこむ場面は、左のサンドシップの高速白弾を、「真下に向かって1回撃たせてから」接近していくといい。

2～5台目のサンドシップは順番にドラゴンシュートで破壊していけば、特に問題はないだろう。

ロブの場合、ドラゴンを置いたままにして、サンドシップを分離状態の溜め撃ちで破壊する。

① まずはボーナスキャリーのザコにドラゴンシュートを撃ち込み、画面右下で待機。

② サンドフィッシュが大量に弾を撃ってくるので、少しずつ左に移動して避けていく。

③ 左上のサンドシップに、1回目の高速白弾を撃たせてから接近する。

④ ドラゴンシュートで左上のサンドシップを破壊する。ドラゴンはすぐに戻すこと。

⑤ 2台目以降のサンドシップもドラゴンシュートで破壊していけば問題ナシ。

クエイドの場合：バージェスに分離溜め撃ちでトドメを刺す際、クエイドの場合はドラゴンの位置に注意したい。ほかのキャラより分離溜め撃ちの攻撃範囲が狭いので、位置が悪いと弱点に効果的にダメージを与えられない場合がある。状況によっては、戻しを使って微調整することも必要だ。

ボス1次形態 ゴドランド

船尾からの爆弾

画面一番下の中央付近で避けまくるのだが、ドラゴンを前方に設置しておくと爆弾が壊れやすくなり、多少楽になる。

ソニアの場合はサブショットが強いので、合体状態でそのまま撃つようにしたほうが楽。

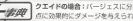
ソニア以外は基本的に自爆待ちとなる。弾をしっかり見て、粘り強く避けきろう。

弱点と1対1の状態。ドラゴンを分離して三日月弾を引きつけておけば、なんとか避けられる。

船尾部分との戦闘

まず、ドラゴンシュートや溜め撃ちを駆使して、弱点以外の砲台やハッチを素早く破壊することが重要。これはキャラごとにパターンが異なるので、下のキャラ別の説明を参考にしてほしい。

下で紹介してあるパターンは、砲台やハッチを壊した時点でドラゴンを分離した状態になっていることに注意してほしい。これは、弱点部分が撃ってくる三日月弾を誘導するためだ。砲台やハッチをすべて破壊したあとの弱点からの攻撃は、ドラゴンを分離して三日月弾を引きつけておけば、アドリブでも十分避けきれる。無理せず自爆待ちでOKだ。

艦橋付近の砲台

下の本文中の数字は、ボスの砲台などを示すもので、この写真の数字に対応している。

ボス2次形態 古代生物 オルドビス

砂漠ボスの2次形態は、2周目ランダム面ボスの中では突出した難度となっており、ノーボムでのテクニカル狙いはとてもオススメできない。ここは素直に、ボム1発使用で倒してしまおう。よほど画期的なパターンが見つからない限り、この2次形態をノーボムで倒すには、すさまじく精密な弾避けのパターン化が必要だろう。

最初のピンク弾を少しだけ避けたらすぐにボムを使い、無敵中にドラゴンシュート連打で倒そう。

最初のクロスするピンク弾がきたら、あまり無理せずに早めにボムを使ってしまい……

無敵中に電なって、ドラゴンシュート連打で一気に破壊してしまおう

ゲー事典 **ボス1次形態の補足：** ボス1次形態については、上記のパターンを実行しても、どうしてもある程度の弾避けはせざるを得ない。練習を重ねて、自分なりにパターンの精度を高めよう。また、船尾部分を破壊するタイミングが変わると、当然、艦橋付近でのザコの出現タイミングも変わる。船尾部分自爆なら、上記の各キャラのパターンはザコに邪魔されずに実行可能だ

道中は[illegible]オンパレード

海ステージ
Alger
アルジェ

ステージ開幕からボスまで、厳密なパターン化が要求される。ノーボムで切り抜けるにはかなりの練習が必要だ。

道中のパターン解説

●開幕直後の砲台×4（写真①）

この砲台をドラゴンシュートで破壊していると、写真②のドラゴンフィッシュ（魚型中型機）に対して撃ち込みが遅れる可能性が高い。画面の一番下からショットで攻撃するのが手堅い対処法だ。

●ボーナスキャリー（写真⑤～⑧）

シーウルフ（緑のザコ）からの攻撃をかわしながらボーナスキャリーを出すのが難しい。どこで弾幕が薄くなるかを見切るまでは、ボムを使ったほうが無難だろう。

●中ボス（写真⑨～⑩）

中ボスのクラゲがばらまく高速弾は、画面の端で避けようとすると非常に避けにくい。中ボスの正面やや左あたりに構えたほうが回避ルートを見つけやすくなるはず。

●シーウルフ地帯（写真⑫）

ここでは、写真⑬のドラゴンフィッシュに備え、画面右上に移動するルートを確保するのが最重要ポイント。無計画にシーウルフを撃つと撃ち返し弾が多くなるので、割り切ってすべて逃がすことも考えるべきだろう。

●ドラゴンフィッシュ×4地帯

道中最後のドラゴンフィッシュ4体は、左の写真でA→Dの順に出現するが、キャラによって対処法が異なることに注意しよう。

ソニアとロブは、Aにドラゴンシュートを撃ち込んだら、そのまま分離溜め撃ちを使ってB～Dを倒すパターンがオススメ。

イアンとクエイドは、AとCをドラゴンシュート2連発で倒した後、BとDは左に移動しながらショットで倒すのがベストだが、難度はかなり高い。ボムに余裕があるなら使ったほうがいいかも？

Aをドラゴンシュートで倒したあと、B～Dをどう処理するかきちんとパターン化しよう。

ステージ道中ノーボムパターン

① 右上の砲台×4はショットで破壊。ロフはドラゴンを置いたほうが楽になる。

② 左のドラゴンフィッシュ×2にドラゴンシュートを撃ったら、右に切り返す。

③ 右のドラゴンフィッシュもドラゴンシュートで倒す。撃ち返しに注意しよう。

④ 左上の砲台×4を速攻で破壊しないと、次の場面で出遅れてしまうことになる。

⑤ 最初のシーウルフ（緑のザコ）編隊は左・右とショットで撃って数を減らし……

⑥ ボーナスキャリーを出す。弾幕が薄くなる瞬間を見切って左に切り返そう。

⑦ 金貨の回収はドラゴンに任せ、一気に左端まで移動。ザコを倒す必要はない。

⑧ 弾の切れ間を見切って切り返す。かなり難しいのでボムで妥協するのも手だ。

⑨ 中ボスのクラゲが出現したらドラゴンを戻す。高速弾は正面やや左が避けやすい。

⑩ 中ボス高速弾を撃ち止むタイミングを狙い、接近しつつドラゴンシュート。

⑪ ここは砲台×4を速攻破壊する必要がある。なるべく弾を撃たせないこと。

⑫ 続くシーウルフ地帯は、やり過ごすのが目的。無理して全部倒す必要はない。

⑬ ドラゴンフィッシュが出現したら、まずは右の2体をドラゴンシュートで倒す。

⑭ すぐドラゴンを戻し、左の1体はショットで撃つ。間髪入れずに切り返し……

⑮ 右上の砲台にドラゴンシュート。直後のドラゴンフィッシュ×4地帯は本文参照。

ゲー事典 **海ステージのボム収支：**最終的な目標は、ボムの消費量をゼロに抑えることだが、はじめはかなり厳しい。特に難しいポイントはボス1次形態のBとEになっているので、ここでそれぞれ1発ずつボムを使うのがオススメだ（ボスを早く倒すことによって、ザコの出現周期がずれないように注意）。道中はできるだけボムを使わずに切り抜けられるようにしておこう。

ボスの1次形態では、自機の操作に高い精度が要求されるため、レバーさばきに自信のない人はボムを使って切り抜けることも考慮したほうがいいかもしれない。ただし、ボムを使うときに注意したいのが、1次形態を破壊するタイミング。2次形態でザコの出現周期を合わせるためにも、必ず写真Fのときにボスを破壊しよう。

1次形態攻撃パターン

A：攻撃開始前

Bで出てくるザコに備え、あらかじめ画面右端にドラゴンを置く。これで撃ち返し弾以外を封じるのが目的だ。

B：狙い高速弾+赤弾

左端から出てくるザコを倒したら、少しずつ右に移動。高速弾ではなく、赤弾を見ながらレバーを入れるのがコツ。

C：全方位弾

画面一番下の、中央よりやや左が弾幕の死角になっている。攻撃を避けながら、なるべくボスに接近しておこう。

D：一瞬攻撃が停止

このスキにドラゴンシュートでダメージを稼ぐ。ソニアは分離溜め撃ち(一瞬でいい)を使っておくと楽になる。

E：(Bとほぼ同じ)

画面下部で、自機を狙っている高速弾を避ける。感覚的には、左→右→左→右と連続でレバーを入力するのがコツ。

F：針弾乱射

針弾の乱射が始まる前にドラゴンシュートを撃ち込めば倒せる。ここで倒せない場合は事前の撃ち込みが少々甘い。

ボス2次形態は、パターンをきっちりマスターすればミスする場所は少ないので、なるべくノーボムで越せるようにしておきたい。ただし、これはあくまでもボスを「倒すだけ」の場合。テクニカルボーナスまで欲張るのなら、それ相応に難しいことを覚悟しよう。

テクニカルボーナスを狙うとき、最も難しいのはFの後に続く攻撃(左写真)だ。この攻撃は、ボスが大量の赤弾(射撃角度固定)と高速弾(自機を狙っている)を長時間に渡ってばらまくというもので、回避は極めて困難。現在のところ有効な対策は、Fのときボスにわざと体当たりしてショットパワーを落とし、ランクを下げて敵弾の速度を遅くするというものだが、これとて劇的に楽になるわけではない。テクニカルボーナスを狙うのは2周クリアを達成してからでも遅くないだろう。

この攻撃は、ボスに体当たりしてランクを落とすのが唯一の対策か?　とにかく難しい。

2次形態攻撃パターン

A：V字高速弾＋赤弾少々

弾幕は1周目の4面を若干難しくした感覚に近い。画面下部でU字を描くように回避するとパターン化しやすいだろう。また、この攻撃が終わるとき画面左端にドラゴンを置いて、Cで出現するザコを撃てるようにしておこう。

B：(A直後のスキ)

Aでドラゴンを置いたら、すぐに画面中央へ切り返す。もちろん、Cの4ウェイ×2を避けやすくするためである。

C：長方形弾4ウェイ×2

CとDは間隔が短いので、連続したものと考えること。まずは4ウェイ×2を画面中央下に死角ができるよう誘導。

D：高速弾3ウェイ×2→変則5ウェイ×2

画面中央下で3ウェイ×2をギリギリまで引きつけて少し右に移動すれば、そこが変則5ウェイ×2に対する死角になっている。ヘタに変則5ウェイを見切ろうとするとかえって避けにくくなるので、この避け方を活用しよう。

E：（D直後のスキ）

Dの攻撃をやりすごしたら、右端から出てくるザコを撃ちつつ画面右上へと移動。ドラゴンもここで呼び戻すこと。

F：高速長方形弾

長方形弾に対しては画面右上隅が死角。ここからドラゴンシュートで撃ち込んでいれば、ボスは楽に倒せるはずだ。

ゲー事典　**ランク落とし：**本文中でも少し触れたが、本作では自機のショットパワーを落とすことによって、ゲームの難度(ランク)を下げることができる。ボス戦で敵弾が速すぎると感じたら、わざと敵に体当たりしてランクを落としてみるといいだろう。上級プレイヤーの中には、1周目6面のボスでテクニカルボーナスを獲得するために使っている人もいるようだ。

至高の称号「GOD」獲得への道

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P130~P133 SLASHOUT

GODを獲得してこそ……

SLASHOUT

©SEGA 2000

今だ根強い人気を誇る「スラッシュアウト」。本稿ではシングルタイムアタック攻略と、「GOD」への道のりを徹底解説していくぞ！

Text Jurio

発売当初は、多人数プレイ向けに設定されている規定タイムを1人プレイでクリアしていくのは困難とされていた本作……。しかしプレイヤーの探求心とは恐ろしいもので、今や安定して8ステージクリアを達成する人がゴロゴロいる状況にまでなっている。

そこで今回は、まだ達成していない人のために、シングルタイムアタックの鬼門とされる「ナノの森」と「ロヴィーナ湖」のパターンを紹介。さらに、最強の称号「GOD」獲得のために避けては通れない、「ドラゴンの巣窟」での点数の稼ぎ方も徹底大公開だ！

RANKING

まずは安定して8ステージクリアできるように。「GOD」を目指すのはそれからだ！

大ジャンプ攻撃やB+C→Bが使いやすいスラッシュがオススメだ！

GODへの道のり

最強の称号として「GOD」が存在することは以前本誌で紹介した通り（条件：8ステージクリアかつ、スコアが1000万点以上）。「GOD」獲得のための基本方針を簡単に説明すると、8ステージクリアという条件を満たすために、規定タイム内にクリアしないと進めない「ピングーの迷宮」まではタイムボーナスで稼ぎ、残りの「ドラゴンの巣窟」&「ディアボロの外殻」では、コンボでスコアをひたすら稼ぐ……といった感じだ。

GODを狙うための最適キャラは？

「GOD」を達成したうえで、さらにハイスコアを目指す……となるとまた別問題になってくるが、8ステージクリア&「GOD」達成のしやすさではスラッシュがピカイチ。

スラッシュはタイムアタックのスピードで他のキャラを大きく上回ることができ、パターンにはまらなかったときのアドリブ対応能力も高い。他の3キャラの主力コンボであるBBB→チャージLv2が若干使いづらいものの、大ジャンプ攻撃の判定の強さや、B+C→Bの使い勝手の良さが群を抜いている。

というわけで、本稿はダントツのオススメキャラであるスラッシュをベースに進めていきたいと思う。なお、道中で頻繁に使っていくことになるコンボは、**表1**にまとめさせていただいた。読み進める前に参照していただきたい。

表1：主要コンボリスト

コンボ1	BBB→B+J
コンボ2	BBB→B+C→BBB
コンボ3	BBBC→BBBCCC
コンボ4	BBB→チャージLv2
コンボ5	B+C→BBB→チャージLv4
コンボ6	BBB→B+C→BBB→チャージLv4
コンボ7	BBB→B+C→BBB→（チャージLv2×9）

タイムアタック時の注意点

「ピングーの迷宮」までの目標タイムは、**表2**を参考にしてほしい。もちろんスラッシュならこのタイムを上回ることも当然可能。キャラにもよるが、「ドラゴンの巣窟」突入時に500万点あれば上出来といったところか。

表2：残りタイムの目安

Ciliegio Cathedoral	1分残し
Valley of Miniera	2分30秒残し
Mansion of Varon Vambora	2分残し
Forest of Nano	30秒残し
Lake Rovina	30秒残し
Labylinth of Pingue	2分残し

B+C→Bを使いこなせ！

Forest of Nano
~ナノの森~

前半3ステージに比べると、いきなり難度がアップ！ シングルタイムアタック最大の難関と言われている「ナノの森」。しかし、パターンさえつかめばクリアは安定してくる。失敗時のフォロー、敵出現位置への先回りが成功へのカギ。あとは君の努力次第だ

Forest of Nano エリア1

開幕は、奥のザコを巻きこむようにチャージLv4を発射。残ったザコはB+C・Bで片付ける。続いて石像付近Aに[illegible]ザコが4匹[illegible]っているので、これを[illegible]巻きこむように[illegible]へ向かってチャージLv4。次のルーサーが出現するB地点へ[illegible]できないと、[illegible]タイムロスしてしまうので、最初のザコは[illegible]Bで[illegible]倒すこと。ルーサーが[illegible]したら、1[illegible]コンボ3で[illegible]。[illegible]ルーサーを[illegible]して、[illegible]のザコを[illegible]にするなら、[illegible]C[illegible]

[illegible]コンボ[illegible]すると3

四回目のルーサーがD地点に出現するので、同様に対処。その後はエルハ(植物)のみを倒して、ズッカをゲート付近まで誘導する。このとき、ルーサーが落とす「スピート」の無敵時間を利用するといい。

誘導したズッカを倒したら、チャージ開始。E~G地点に出現する赤ルーサーのうち、Eの赤ルーサーをゲートに向かってチャージLv4で[illegible]。その後すかさずダッシュなら大ジャンプ攻撃を2発当て、バーサーク発動。B・C・Bをヒット[illegible]。これは1回[illegible]、残りの2匹[illegible]押しつけるようにB+C・B[illegible]

ナノの森突入前に重要なこと

ゲートキーパーの赤ルーサー[illegible]3[illegible]、コリ[illegible]ナノの森[illegible]

そこで重要となってくるのが、ジェム[illegible]3ステージで、[illegible]ボスな[illegible]ようにすれば、ケージ[illegible]3[illegible]ているはず。こ[illegible]しておけば、ゲートキーパー[illegible]ようと[illegible]レアップ[illegible]

Forest of Nano エリア2

ゲートをオープンしたら正面にいるルーサー(H地点に出現)にチャージLv4を当て、**コンボ1**などで撃破。そのあとはザコを無視して、赤ルーサーが出現するI地点へ行って待機しよう。赤ルーサーは**コンボ1→コンボ4→BBB→Lv4**などで倒すといい。残ったザコ群はチャージLv3で固めておいて、B+C→Bで一気に片付ける。

続いては赤ルーサーとズッカ×α。まず赤ルーサーが出現するJ地点に回り込み、奥に向かってチャージLv4を当てる。ここの取り巻きのズッカたちはルーサーについて行く習性があるので、奥の壁にルーサーを押しつけることで敵を1カ所に集め、一気に倒そうというわけだ。その後は赤ルーサーもろともB+C・Bでなぎ倒すのだが、最後のザコは青ルーサーが出現するK地点近くで倒すこと。倒したらすぐにチャージを開始する。

青ルーサー出現と同時に、まずチャージLv4をお見舞いする。その後はゲートから遠ざかるように下がりながらチャージして、青ルーサーが突進してきたらチャージLv4……という方法が理想的。「マジック」を3つ持っている状態なら、4発で倒せるぞ。

パターンにハマれば非常にラクだが、失敗した場合は大幅にタイムロスしやすいのも事実。青ルーサーに光られてしまった場合のフォローだが、ルーサーの近くに他の敵がいた場合(開幕など)は一旦離れて、青ルーサーが光り終わってからチャージするといい。敵が近くにいると、そちらに向かってチャージ攻撃がホーミングしやすいからだ。

青ルーサーを倒したら、スペシャルを優先的に回収して、ゲートへ。残りタイムが少ないときや、次のゴルゴン戦で2回バーサークを使うつもりがあるなら、ゲートオープン前に発動するのもありだ

青ルーサーはチャージLv4で倒す。失敗したときのフォローも大切だ！

最後の難関 ゴルゴン戦に挑む！

仕掛けてくる攻撃によって、多少不安定になりがちなゴルゴン戦だが、しっかりパターンを覚えれば問題ない。

開幕は、ダッシュからすかさず大ジャンプ攻撃をヒットさせる。その後も大ジャンプ攻撃2発でダメージを与えていくことになるのだが、基本的には「相手の攻撃を避ける→反撃」の繰り返しでOK。レーダーを見ながら背後に回り、弱点の髪を狙って攻撃しよう。背後からだと2発ともヒットさせやすい。爪攻撃の場合は、シフト移動でよけて大ジャンプ攻撃2発。回転衝撃波の場合は、3発目の衝撃波に合わせて垂直大ジャンプ攻撃を2発ヒットさせ(こちらにホーミングしてくる)、更にもうワンセット……。計4発を叩き込め！

注意点は、(時間や体力が少ないとき以外)ビームをくらって石化しても、回避目的でスペシャルを使わないこと。バーサーク以外で使うなら、時間が少ないときのBBB・スペシャル・大ジャンプ攻撃ぐらいにとどめよう

失敗を恐れずに

[illegible]

レーダーをよく見ろ！

[illegible]

[illegible]

ザコがいきなり強力に!

このステージではザコ戦の立ち回りが重要で、他のステージに比べるとアドリブで対処することも要求される。

まず覚えておいてほしいのは、ソロ(太陽)は**コンボ**①や大ジャンプ攻撃×2で倒せるが、マゴ(祈とう師)は体力がやや多いので前述のコンボでは倒せないということ。マゴに対しては**コンボ**④をメインに使っていこう。また、ソロに対しては地形によって**コンボ**①が連続にならないことが多い点にも注意したい。

次に重要なのがスペシャルの使いどころ。優先度としては、エリア2の銀ソルダ(鎧)、エリア4の金ソルダ、エリア3の赤ソルダといったところか。スペシャルの使い方次第で、ステージクリアの安定度が決まると言ってもいい。

またこのステージでは「乱戦にもつれ込むと、余計に時間がかかるだけ」ということを特に意識しよう。

Lake Rovina エリア1

ソロには地形が下り勾配だと**コンボ**①を全段ヒットさせやすい。逆に上りの場合はほとんどヒットしないので、BBBCCで代用しよう。

ゲートキーパー戦では、マゴ×3と、その両サイドにソロ×2が出現。ソロは補充されないので早めに倒しておこう。マゴに対しては、大ジャンプ攻撃や**コンボ**①などではらけさせてから、BBBC×αがベスト。うまく中央付近の壁隅に運べたら**コンボ**⑥→BBB→チャージLv4(BBBの2、3発目に要ディレイ)などを狙ってもいいだろう。

マゴはチャージに反応してジャンプで避けてくるので、斬り攻撃主体でいこう。

Lake Rovina エリア2

ゲートを開けたら即チャージ開始。最初のソロにチャージLv4を当てる。続いて**A**の階段からマゴが計2匹出てくるので、早めに倒しておこう。なお、中央の階段では**コンボ**①がヒットしづらい。ここでマゴのパラライザーをくらうと、気絶するわ、ソロに袋叩きにされるわの散々な目に遭うので、結局のところ大ジャンプ攻撃が一番効果的だ。

さて、21K.O.で**B**地点にゲートキーパーの銀ソルダが出現するので(20K.O.でタイムが回復する)、最後の1匹は最上段に誘導してBBBCなどで倒す。その後は**B**地点の手前やや左に位置し、右斜め前を向くようにチャージ開始。銀ソルダ出現と同時に、**右奥隅に向かってチャージLv4→少し歩いてチャージLv2→その場でスペシャル**を繰り出す。これだと失敗も少なく、瞬殺したと同時にゲートも開くので一石二鳥だ。

Lake Rovina エリア3

まずは銀ソルダを優先して倒す。コンボはソロの攻撃を回避する意味も含め、大ジャンプ攻撃→**コンボ**①→**コンボ**④がオススメだ。続いて、ソロ群を大ジャンプ攻撃×2で各個撃破。このときソロが落とす「ミスティック」を拾わないように。その後は**C**付近にマゴが1匹引っかかっているはずなので、すばやく処理してゲート方向へダッシュ(最後のマゴをゲートキーパー出現位置近くに出すため)。最後のマゴをBBBCCで倒したら、チャージ開始だ。

ゲートキーパー戦開始直後、両サイドに出現するどちらかの赤ソルダをチャージLv4で隅にふっ飛ばし、少し歩いてスペシャルを発動。1匹倒せばヒールMが出るので、多少のゴリ押しはOK。ダウンさせられても、起き上がり時の無敵時間を有効に使って残り2匹を倒そう。ただし、残りスペシャル数が少ない場合は、金ソルダ戦に備えてここでは温存したい(とくにスラッシュ以外のキャラ)。そんなときは隅に押しつけるようにして各種コンボで体力を奪おう。

1匹目を処理したら、残り2匹を違う方向へ交互に**コンボ**⑥などで攻撃しよう。

Lake Rovina エリア4

エリア4には**D**のゲートから進入(ザコがばらけて出てくれるため)。まず階段の途中の平らなスペースに出現するマゴを撃破。続いて出現するソロ群も、大ジャンプ攻撃×2などで倒していく。その後銀ソルダ2匹とマゴ群が出現するが、マゴのパラライザーをくらわないようにして、階段付近で銀ソルダを倒していこう。**D**ゲートから入ってきたルートなら、大概ここでマゴ1匹が中央に引っかかっているはず(引っかかってない場合は最後の1匹がマゴになるようにする)。この1匹を**E**地点の金ソルダ出現位置付近まで誘導し、BBBCCなどで倒したらチャージ開始。

エリアボス戦は、金ソルダ出現と同時に、チャージLv4を金ソルダから見て左斜め45度の位置(**F**地点)から放ち、すかさずBBBへ。この連係を外すと、金ソルダが階段の下へ逃げて速攻パターンが崩れてしまう可能性が高い。

さて、BBBを出した時点で金ソルダが光っていなかったらB+C+Jまでつなげる。ここまでヒットすれば壁隅に追い込んでいるはずなので、さらにスペシャルで追い打ちだ。その後はスラッシュならB+C→B連発でOK。光られた場合でも、密着していれば相手の下をすり抜けて攻撃を避けることができる。BBBの時点で光られた場合は、金ソルダに密着。光り終わるタイミングを狙ってスペシャルを出せば多段ヒットするぞ。

金ソルダは絶対階段の上で倒そう。下へ逃げられると苦戦を強いられる。

ステージボス カオス戦

あとは稼ぐのみ タイムとの戦いだ

ここまで来れば規定タイムを気にする必要はないので、ひたすら稼ぐのみ。では、具体的な稼ぎ方を見ていこう

エリア3以外は、基本的にコンボが入りやすいセピアイカに[illegible]てコンボ7を使っていく。このとき各ゲートを壁代わりにするといい

5K.O.ごとにタイムは回復するが、5匹すべてにこのコンボを入れていては時間が足りない。よって、[illegible]からないとコンボが入りにくいティノ[illegible]に対しては、コンボ5やコンボ7のチャージLv2数回からBBB・チャージLv4などを[illegible]と駆使しながら使っていこう

ガットに対しては、コンボの入りやすい[illegible]B・C・BBB・チャージLv2、α や、コンボ6で対ガットの[illegible]2、3発目に[illegible]ティレイ[illegible]を使っていく。[illegible]えて、タイムオーバーに注意しながらキリキリまで稼ごう

Dragon's Den エリア1

開幕はAへ向かってダッシュ。ザコ2匹がついてくるので、チャージLv3で足止めし、ディノにコンボ⑥、セピアにコンボ⑦を叩き込む。続いてCにザコが3匹引っかかっているはずなので、そのうちの2匹にコンボ⑥を入れ、残りの1匹をAに誘導して稼ぐ。ここまでで5K.O.だ。

次にC地点にセピアが1匹だけ出現するので、これを端から運ぶようにしてコンボ⑦を入れていく。その後はDの奥に青が多数出現。うまく数匹をAに誘導して同様に稼いでいけば、10K.O.達成。

ここからのザコはガットにまとわりつく習性があるので、うまくガットから遠ざけるようにコンボを入れていく。難しいようであれば、チャージLv3からコンボ⑥でもいい。15K.O.までいくと、Eにガット&ザコ2セット出現。ここはそれぞれ1匹しか補充されないので、ザコもう1匹補充→ガット→ザコの順で倒し、そのあとでもう1セットを相手にする……というのも、続くゲートキーパー戦を必ず21K.O.の状態で迎えたいからだ(それ以外の状態だと、次のエリアでタイムオーバーになる確率が高い)。肝心のゲートキーパー戦は、aの少しくぼんだところで待っていれば確実に青カットを1匹ずつ誘導できる。

その他の注意点としては、スキを見てアンモナイトを壊していくことが挙げられる。後半で出現するヒールLを取るためにも、忘れないように。言うまでもないが、エリア2へは一番右のゲートから。

ゲート[illegible]「コンボ7を入[illegible]

Dragon's Den エリア2～エリア3

エリア2では、Gの位置にいる敵を1匹ずつ誘導し、Fのゲートを壁にして稼いでいく。24K.O.でゲートを開けることができていればタイムに余裕が出るので、ここは両方のザコにコンボ⑦を狙っていこう。同様にゲートキーパー戦でも、緑ガット×3を1匹ずつ誘導して倒していく。

エリア3では、40K.O.までFの位置にサコを誘導してコンボを入れていこう。ただし、誘導するのに時間がかかるので、ここはセピアに絞って稼いでいくのがいいだろう。40K.O.になったら、すばやく残った2匹をコンボ⑥などで倒し、bの位置で待機。ゲートキーパーの赤ガット×3出現と同時に、dの方向へとダッシュする。

赤ガット1匹のみが走って追いかけてくるようにdの位置へ誘導したら、B＋C↓B→チャージLv2×αなどで稼ぐ。体力がゼロになったのを確認したら、すばやくBBBCCC×αにつなげよう。50ヒット近くまでは安定してヒットするはずだ。この時点で、残りの2匹のうち1匹が歩いてついてきているならば(これが理想)、接近されるまでは1匹目で稼ぎ、頃合いを見計らって2匹目にスイッチ。同様のコンボで稼いでいこう。逆に2匹とも坂の上で引っかかっている場合は、1匹目を早めに切り上げて、2匹目の誘導に専念したい。

残りタイム20秒～30秒まで2匹目で稼いだら、急いで坂を上って3匹目と対峙。c地点へと誘導するのだが、ここでは相手の背後からでないと無限コンボがつながらないことに注意。突進をシフトでよけるか、チャージLv3から相手の背後にうまくB＋Cをヒットさせてコンボを入れていこう。残り3秒くらいまで稼いだら、ゲートをオープンだ。

無限コンボを確実に決めて、最後の追い込みをかけろ！

Dragon's Den エリア4

地形的に最もコンボを入れやすく、稼げるエリア。ここでは最後のタイム回復がある75K.O.まで稼ぐことになるのだが、その際はI地点に1匹ずつ誘導していこう。また75K.O.までに、Gにある最後のアンモナイトを壊してヒールLを取っておきたい。

さて、ここではコンボ6・チャージLv2×8・コンボ4をメインに使っていく。うまくできないようであれば、コンボ7で代用してもいい。5匹中4匹までは目一杯に稼げる時間があるはずだ。また、金ガットに付きまとう2匹のザコに対しては、金カットをスムースに倒すためにも、スキを見てチャージLv4などで倒しておくといいだろう。

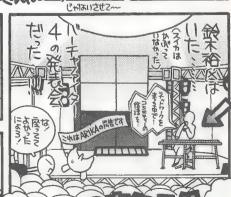
75K.O.になったら、いよいよ金カットを倒しにかかる。dで無限コンボを入れたいところなので、坂下へ誘導しながら攻撃していくように。なお、金ガットに限り、dの位置でも背後からでないと無限コンボにならないことに注意。残り13～15秒くらいまで稼いだら急いでゲートへ。

スペシャルが[illegible]ているなら、cへティノ[illegible]をうまく[illegible]して稼ぐのもありだ

「Diabolo's Shell」で死んだら……

[illegible]

じゃないさせて〜

↑こ…このカオがあっ♡♡

カンのいい読者はCLAMP先生の何か即おわかりですね！そう！『CCさくら～拳くだけても～』じゃないことだけは確かだと言っておこう!!! とう！うがあ～～

アリカ社員大募集中です!!

【職　　種】
①ゲームグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④ネットワークエンジニア

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など
④ネットワークシステムの構築及び管理

【資　　格】
20歳～30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤 務 地】　恵比寿（本社）
【勤務時間】　10：00～18：00
【交　　通】　JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有（3ヶ月）

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書(写真貼付)と、作品(下記参照)を下記人材採用A係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。

●応募作品（デザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。（ソースファイル付き）

●応募作品（プランナー）
◎企画書（A4サイズで5枚程度）及び自分をアピールできるもの

●応募作品（ネットワークエンジニア）
◎職務経歴書及び自己のスキル等を明記したPR書

■ 書類送付先 ■

〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ
http://www.arika.co.jp

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

バーチャファイター4 バーチャストライカー3 予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

カプコン	
マイティパン(CP2 SOFT)	60,000
1944(CP2 SOFT)	25,000
ストライダー飛竜2	15,000
SPAWN(NAOMI SOFT)	3,000
テトリス ザ・グランドマスター	25,000
C型パネル	19,000
★CP SYSTEM III★	
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	8,000
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産(NCD)	5,000
ストリートファイターIII 3rd STRIKE	20,000
ストリートファイターIII 2nd IMPACT	8,000
★CP SYSTEM II★	
CPSIIマザーボード	4,000
19XX(ソフト)	10,000
MARVEL VS CAPCOM(ソフト)	28,000
MSH VS ストリートファイター(ソフト)	18,000
X-MEN(ソフト)	6,000
X-MEN VS ストリートファイター(ソフト)	13,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	2,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	4,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	6,000
ギガウイング	8,000
スーパーストリートファイターII(ソフト)	2,000
スーパーストリートファイターIIX(ソフト)	5,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	12,000
★その他のシステム★	
1942	8,000
F-1ドリーム	3,000
エグゼドエグゼス	22,000
キャプテンコマンドー	15,000
クイズ&ドラゴンズ	5,000
ストリートファイターEX	15,000
魔界村	20,000
ロックマン ザ・パワーバトル	5,000
ナムコ	
ミスタードリラー2	78,000

餓狼伝説スペシャル	500
キングオブザモンスターズ2	1,000
月華の剣士 第二幕	3,000
原始島2	10,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 94	500
ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	2,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	10,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 98	7,000
サッカーブロール	1,000
サムライスピリッツ	500
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	500
サムライスピリッツ天草降臨	5,000
雀神伝説	5,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	10,000
将棋の達人	10,000
ジョイジョイキッド	2,000
真サムライスピリッツ	500
神風拳	5,000
ステークスウィナー	500
スラッシュラリー	2,000
戦国伝承2	1,000
ソニックウイングス3	7,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	5,000
得点王	500
得点王 ～炎のリベロ～	8,000
得点王2	500
得点王3	3,000
トップハンター	4,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帳	8,000
ネオ・ドリフトアウト	8,000
バカ殿様麻雀漫遊記	5,000
パズルボブル	2,000
パニックボンバー	1,000
パワースパイクスII	1,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000

テクモ	
デッドオアアライブ2 2000(ソフト)	5,000
テクモワールドカップサッカー2000	25,000
とんでモクライシス	8,000
アルゴスの戦士	25,000
エイトフォース	10,000
ガズラー	12,000
ギャロップレーサー	6,000
ギャロップレーサー2	6,000
ギャロップレーサー3	10,000
クイズ DNAの反乱	1,000
上海的武勇	8,000
タンクバスターズ	8,000
デッドオアアライブ++	16,000
ファイナルスターフォース	10,000
雷龍	10,000
レジオネア	15,000
ワイルドファング	8,000
アイレム	
アンダーカバーコップス	30,000
エックスマルチプライ	15,000
海底大戦争	27,000
ギャロップ	15,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
ドラゴンブリード	10,000
ファイアーバレル	20,000
フック	18,000
魔法警備隊ガンホーキ	25,000
メジャータイトル2	3,000
ロードランナー2	35,000
バンプレスト	
アクウギャレット	14,000
ウルトラ闘魂伝説	6,000
クイズ セーラームーン 知力体力時の運	25,000
グンペイ	7,000
スーパースラムズ	15,000
超時空要塞マクロス	9,000

★F3 SYSTEM★	
F3マザー	7,000
★その他のシステム★	
Gダライアス	10,000
Gダライアス ver. 2	12,000
アルカノイド (Pなし)	1,000
エンパイアシティ1931	12,000
黄金の城	20,000
影の伝説	25,000
グレートソードマン	15,000
鮫！鮫！鮫！	20,000
サンダーフォックス	12,000
スクランブルフォーメーション	42,000
スペースインベーダーDX	4,000
タイガーヘリ	7,000
タイムトンネル	100,000
中華大仙	4,000
トップランキングスターズ	6,000
バブルボブル	17,000
パラメデス	3,000
フェニックス	10,000
プリルラ	25,000
べんべろべえ	25,000
マージャンクエスト	12,000
まじかるでーと ドキドキ告白大作戦	6,000
まじかるでーと 卒業告白大作戦	8,000
ラスタンサーガ	18,000
リングレイジ	8,000
ルナーク	10,000
ルナーク	5,000
ルナーク	3,000
レイストーム	12,000
ライジング	
アームドポリス バトライダー Ver. A	6,000
アームドポリス バトライダー Ver. B	8,000
バトルバクレイド	15,000
魔法大作戦	18,000

ときメモ対戦ぱずるだま(サブ)	1,000
ドラグーンマイト	18,000
★その他のシステム★	
G. I. JOE	25,000
アステリクス	25,000
クライムファイターズ2(4PVer.)	10,000
グラディウスII	20,000
グラディウスIII	22,000
サーカスチャーリー	7,000
サンセットライダーズ	32,000
にゃんにゃんパニック	35,000
ハイパーオリンピック	7,000
パンクショット	3,000
ファイナライザー	15,000
ミスティックウォリアーズ	28,000
メタモルフィックフォース	35,000
ロードファイター	8,000
ロックンロープ	16,000
UPL	
NOVA2001	15,000
タスクフォースハリヤー	6,000
バンダイク	6,000
ビスコ	
アース・ジョーカー	10,000
ガルメデス	7,000
女流将棋教室	15,000
ステッガー1	5,000
戦神	10,000
ドリフトアウト	3,000
ドリフトアウト'94	8,000
五月陣戦2	6,000
五月陣戦3	30,000
テクノスジャパン	
ザインドスリーナ	8,000
ダブルドラゴンIII	10,000
東亜プラン	
フーピー	5,000

ぽんぽこ	20,000
もうちゃ	2,000
ラストファイティング	38,000
リアルアンドフェイク	28,000
リアルブレイク	10,000
麻雀・花札	
雀々しましょ2	38,000
E雀さくら荘～空き部屋あります～	18,000
VS麻雀乙女繚乱	15,000
スーパーリアル麻雀P3	4,000
スーパーリアル麻雀P4	6,000
スーパーリアル麻雀P5	5,000
対戦ホットギミック	10,000
対戦ホットギミック快楽天	15,000
VS雀士ブランニュースターズ	12,000
アイドル雀士スーチーパイII	8,000
麻雀エンジェルキッス	8,000
E雀ハイスクール	18,000
TEL雀	15,000
アイドル麻雀放送局	1,500
お雀子クラブ	1,000
ギャルの告白	1,000
グッっとE雀	2,000
ジャンジャンパラダイス	10,000
制覇	1,000
セーラーウォーズ R	28,000
戦国麻雀	2,000
ときめき麻雀パラダイス	10,000
トリプルウォーズ	4,000
熱血 麻雀宣言！	1,000
パステルギャル(2コネ)	1,000
ファイナルロマンス2	4,000
ファイナルロマンス4	15,000
ファイナルロマンスR	6,000
麻雀Gメン89	2,000
まーじゃん4Pしましょ	2,000
麻雀革命	2,000

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

スーパーワールドスタジアム2000	58,000
ソウルキャリバー	52,000
ダンシングアイ	15,000
エクスバニア	8,000
オーダイン	20,000
ギャラガ88	30,000
クラックス	8,000
グレートスラッガーズ94	2,000
スーパーワールドコート	3,000
スーパーワールドスタジアム'97	2,000
スカイキッド	20,000
ナムコクラシック Vol.2	25,000
ニューラリーX	20,000
熱闘！激闘！クイズ島	1,000
ネビュラスレイ	15,000
パックマニア	30,000
バラデューク	12,000
フェリオス	78,000
子育てクイズマイエンジェル	1,000
マッハブレイカーズ	18,000
ランバート	12,000
ワルキューレの伝説(旧VER)	40,000
SNK	
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	40,000
メタルスラッグ3	30,000
ストライカーズ1945PLUS	20,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	9,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES	9,000
武力～BURIKI・ONE～	12,000
餓狼伝説 WILD AMBITION	12,000
MV1-B	15,000
MV1-F	12,000
MV1-FZ	13,000
★NEO-GEO★	
2020年スーパーベースボール	1,000
ASOII	4,000
アンドロデュノス	3,000
オペレーションラグナロク	6,000
餓狼伝説2	500
餓狼伝説3	500

ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
ファイトフィーバー	10,000
ファイヤースープレックス	500
風雲スーパータッグバトル	7,000
風雲黙示録	3,000
フットボールフレンジー	1,000
ブレイカーズ	7,000
ブレイカーズリベンジ	10,000
ブレイジングスター	10,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	3,000
マジカルドロップ2	1,000
マジカルドロップ3	5,000
マネーアイドル エクスチェンジャー	2,000
ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ	4,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	5,000
メタルスラッグX	15,000
ラストリゾート	6,000
リアルバウト餓狼伝説	500
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,000
リーグボーリング	3,000
龍虎の拳	1,000
ワールドヒーローズ	1,000
ワールドヒーローズ2	1,000
ワールドヒーローズ2JET	1,000
わくわく7	7,000
★その他のシステム★	
ASO	18,000
SAR (Pなし)	10,000
オスマウォーズ	50,000
ギャングウォーズ	6,000
スカイソルジャー	10,000
パイオニアバルーン	50,000
バトルマニア	7,000
ハル21	10,000
ファンタジー	50,000
アトラス	
ぐわんげ	20,000
エスプレイド	27,000
豪血寺一族2	8,000

超時空要塞マクロスプラス	15,000
バンバンボール	7,000
カネコ	
ギャルズパニックS	20,000
閃激ストライカー	12,000
ギャルズパニック2スペシャルエディション	8,000
ジャッキーチェン2 成龍伝説	45,000
セガ	
バーチャNBA(NAOMIソフト)	20,000
クイズ ああっ女神さまっ(NAOMIソフト)	15,000
セガテトリス(NAOMIソフト)	2,000
★MODEL 3★	
バーチャファイター3tb(PCB)	2,000
ファイティングバイパーズ2(PCB)	25,000
★MODEL 2★	
バーチャロン(PCB)	4,000
★ST-V★	
ST-Vマザー	6,000
イントロ DONDON！(ソフト)	2,000
ウインターヒート(ソフト)	1,000
上海 万里の長城(ソフト)	12,000
対戦タントアール サシッす!!(ソフト)	1,000
バーチャファイターキッズ(ソフト)	1,000
★その他のシステム★	
カルテット2	22,000
クラッチヒッター	1,000
テトリス	2,000
ぷよぷよ通	2,000
ホッパーロボ	20,000
ロボレス2001	18,000
セイブ開発	
バイパー フェイズワン	15,000
バイパー フェイズワン New Ver.	17,000
ライデンファイターズ	15,000
ライデンファイターズ2	20,000
雷電II	12,000
タイトー	
サイヴァリア リビジョン(G-ネットソフト)	50,000
上海～昇龍再臨～(G-ネットソフト)	20,000

日本物産	
UFOロボダンガー	16,000
ギャリバン	18,000
彩京	
ロードランナー・ザ・ディグファイトVer.B	10,000
ストライカーズ1999	32,000
ガンバード2	28,000
ガンバード	10,000
ストライカーズ1945	15,000
ソルディバイド	12,000
データイースト	
イエローキャブ	15,000
コブラコマンド	5,000
スタジアムヒーロー'96	6,000
ダンクドリーム'95	5,000
トライアウト	2,000
ナイトスラッシャーズ	33,000
バッテン・オハラのスチャラカ空中戦	28,000
バーディートライ	5,000
ファイターズヒストリー	4,000
ファイティングファンタジー	10,000
リバレーション	5,000
ワールドカップバレー'95	5,000
ジャレコ	
P-47ACES	12,000
グラティア	12,000
ゲーム天国	8,000
サイバトラー	20,000
テトリスプラス(サブ)	1,000
テトリスプラス2	6,000
ビッグストライカー	2,000
コナミ	
グラディウスIV	25,000
★SYSTEM GX★	
サッカースーパースターズ(ケーブル無)	6,000
沙羅曼蛇2	6,000
対戦とっかえだま	4,500
対戦ぱずるだま(サブ)	500
大好きッス(サブ)	1,000

ヘルファイヤー	10,000
日本システム	
弾銃フィーバロン	10,000
パズルでボーリング	2,000
ポケットギャルDX	6,000
ビデオシステム	
クイズ18禁	4,000
すくすく犬福	28,000
その他	
エクストリームダウンヒル	6,000
逆転！？パズル番長	4,000
サンダー&ライトニング	3,000
サンドスコーピオン	10,000
上海真的武勇	8,000
上海III	5,000
スーパー上海	6,000
セルフィーナ	8,000
大王	20,000
ダブルウイングス	20,000
チャタンヤラクーシャンク	30,000
チャンピオンベースボールPart2	5,000
中国龍II(ソフト)	500
中国龍IIスペシャル(ソフト)	8,000
ノストラダムス	15,000
ハイパーデュエル	10,000
ハチャメチャファイター	12,000
プリメーラ	5,000

麻雀学園 卒業編	4,000
麻雀学園祭	3,000
麻雀学園祭2	7,000
麻雀キャンパスハンティング	1,000
麻雀ギャル10連発	2,000
麻雀激写	10,000
麻雀シスターズ	3,000
麻雀 同級生	3,000
麻雀ナンパストーリー	6,000
麻雀ねるとん紳士団	1,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ビタミンC	1,000
麻雀ファンクラブ	1,000
麻雀吉本劇場	1,000
ミス麻雀コンテスト	1,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
龍雀	2,000
恋こいしましょ2	15,000
スーパー華パラダイス	2,000
華かんざし	30,000
華をやらねば	2,000
華折鶴	4,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット(3~60回)も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

コントロールボックス

シグマ電子 新製品 雷神 ¥29,800

シグマ電子 AV-6000 ¥26,000

シグマ電子 プレステコントローラー ¥15,800

その他 新製品
8000TB用 パソコン接続USB変換ケーブル ¥4,000 Now Printing.

シグマ電子 新製品 風神 ¥32,800

シグマ電子 Σ-8000TB ¥15,800

シグマ電子 麻雀パネル ¥12,800

8000TB用 新製品 プレステ接続変換ケーブル ¥5,000 Now Printing.

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター トライアミューズメントタワー

株式会社 トライ
住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

全国ゲームセンターイベント準備会

KOF'98全国大会開催！ 30店舗で予選大会スタート

いまだに根強い人気を持つ『KOF'98』の全国大会が開催される。その名も、「THE KING OF FIGHTERS'98 FIGHTING FESTEVAL2001」!!

KOF'98のコンセプトは「お祭り」、そんなKOF'98で大勢でお祭りしようぜ！　という主旨の大会だ。全国の店舗が協力して、北海道から九州まで全国30カ所で店舗代表決定戦が行なわれるぞ。そして真夏の津田沼エースでは、全国から選ばれた強豪たちによって熱い“祭り”が繰り広げられるのだ。この大規模なイベントを開催するのは、なんとKOF98ファンの2人！　組織力を使わず、地道に努力してこの規模まで盛り上げてきたのだ。みんなで協力してぜひともこのイベントを成功させよう！

【主催】ひろ&ラキラ
【協力】(株)SNK
アミューズメントエース津田沼／ゲームニュートン
大阪天王寺PASSCA／アイアイ駅南店
(株)エンターブレイン アルカディア編集部

〔大会ルール〕
●予選、決勝ともにすべて、1人プレイヤーが1チームを使用してのシングルトーナメント形式で行なう。
●基板の設定は、工場出荷設定。
●エントリー時に使用チーム（任意の3キャラ）・使用モードを決定し、その大会中は変更できない。
※エントリーの方法などについては、それぞれの開催店舗に問い合わせよう。

【予選】
●5月より全国各地域の店舗にて予選を行ない、各予選の上位3名を店舗代表として選出する。
●なお、予選開催店舗は今後も増える予定で、最終的には40店舗となる見込み。

【決勝大会】日程：8月4～5日
●各店舗の代表者と予選協力店舗の店長等による推薦枠(8名)を加えた、合計128名による決勝トーナメントを津田沼エースにて開催する。
●なお、会場への交通費などはファン主催イベントであるため、プレイヤーの自己負担となります。ご了承願います。
●前日の8月3日(金)には前夜祭として、3on3トーナメントを開催予定。これは誰でも参加可能。

〔公式サイト〕
携帯電話用　http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hirokaze
PC用　http://www.do-the-game.net

〔KOF'98全国大会BBS〕
ここでも大会に関する質問を受付中だ。
http://bbs.dentaro.net/cgi-bin/looseleaf/r/rakira/index.html

〔決勝戦開催場所・問い合わせ先〕
アミューズメントエース津田沼
千葉県船橋市前原西2-15-1　047-475-8918
【ホームページ】http://www.sonic-ace.co.jp/

〔店舗予選スケジュール〕

地区	開催日	店名	TEL	地区	開催日	店名	TEL
北海道	5月5日(土)	クラブセガ札幌	011-512-1868	東京	7月8日(日)	ゲームプラザGAO北千住	03-3870-0381
	6月16日(土)	麻生アミュージアム	011-736-6166		日時未定	大久保アルファーステーション	03-5330-8595
仙台	6月16日(土)	ジョイランド金ちゃん	022-265-9327	静岡	5月27日(日)	the 3-RD PLANET OZ浜松宮竹店	053-466-3387
	7月8日(日)	プレイランドエフワン	022-261-5782	愛知	6月17日(日)	ユーファクトリー豊明店	0562-92-9262
山形	6月24日(日)	J&B山大前	023-625-5533		7月8日(日)	ゲームハウスピットイン	052-916-1722
福島	6月10日(日)	the 3-RD PLANET福島	024-526-3536	岐阜	5月20日(日)	メルヘンランド美濃店	0575-35-2677
新潟	7月1日(日)	芸夢'sZONE	025-286-4177	京都	6月24日(日)	ネオアミューズメントスペースa-cho	075-251-2333
栃木	7月14日(土)	シーサイドリゾートアミューズメントパーク	0286-32-5006	大阪	日時未定	大阪天王寺GAMGAM	06-4397-1321
茨城	6月24日(日)	アイアイ駅南店	029-221-1001		日時未定	大阪天王寺PASSCA	06-6627-6768
千葉	6月10日(日)	津田沼アミューズメントエース	047-475-8918		日時未定	コズミックプラザABC	072-823-1160
	6月3日(日)	アミューズメントクラブアルティメット	047-478-1563	奈良	6月17日(日)	キャノンショット西大寺	074-235-3208
東京	5月27日(日)	ゲームカメアリ	03-3604-6592	滋賀	5月20日(日)	遊ingポイントセオラ	077-562-0428
	6月17日(日)	ゲームインみとや三河島店	03-3806-0019	三重	5月12日(土)	ファイブオー津店	059-222-0176
	6月23日(土)	新宿スポーツランド西口店	03-3344-0748	福岡	5月27日(日)	ハイテクセガ天神GIGO	092-724-5971
	7月1日(日)	ゲームニュートン	03-3558-9766	鹿児島	6月10日(日)	クラブセガ天文館	099-224-6851

荻窪ゲームEXC 『GUILTYGEAR X』4月度大会

もうお馴染みのイベントゲーセン「荻窪ゲームEXC」。今月は『ギルティギアX』の4月ナンバーワンを決める「4月度決勝大会」の紹介だ。荻窪近郊各店から強者が集まってくる決勝大会に当日参加ですべり込め！

【開催日時】4月30日(祝)・12時～

【予選参加店】ゲームEXC、ゲームとかげ、中野ロイヤル(予定)など。

【参加資格】
各店舗予選大会ベスト8進出者（4回実施で全32名）、EXC初級者大会優勝者3名（4月8、22、30日開催）。これに3月度大会上位8名、1&2月度チャンピオン、全国大会出場者シード2名等を加えた計48名。
★予選大会・初級者大会の情報、およびその他のイベントはP139に掲載しています。

【大会形式】トーナメント&リーグ戦

【ルール】
2本先取。1P・2P決定はジャンケン、1回戦で使用したキャラを最後まで使うこと。

【問い合わせ先】
荻窪ゲームEXC
東京都杉並区上荻1-16-16　ユアビルＩ1階
TEL：03-5397-9551　担当：喜多

『餓狼SPECIAL』復興計画！ 第1回MAX杯開催!!

『餓狼SP』復興のため、全国的に対戦を盛り上げる……。こんな力強いコンセプトを掲げた男たち・MAXが主催する大会が開催される。その名も「第1回MAX杯2on2」。対戦こそ「餓狼SPの魅力」と思う全国の狼諸君、4月15日は「秋葉原・Jゲーム」に集結せよ。

〔第1回MAX杯2on2〕
【開催日時】2001年4月15日(日)　14時～
【参加資格】餓狼伝説SPECIALの対戦を盛り上げる方
【参加費】無料
【ルール】2on2（2人1組タッグ方式）。1勝1敗の場合は“負けた者同士”が対戦、勝者チームを勝ちとする。
【大会形式】
ブロック制トーナメント式。決勝はブロック代表によるリーグ戦。登録キャラは変更不可。
【エントリー方法】
●下記事項をHP専用掲示板及びメールにて登録。①チーム名　②プレイヤー名及び使用キャラ名を2人分
●当日エントリー可（13時まで）
【問い合わせおよびエントリー先】
餓狼伝説SPECIAL MAX 公式Webサイト　http://home.att.ne.jp/sun/garousp-max/
【開催店舗Webサイト】
秋葉原・Jゲーム公式サイト　http://www1.neweb.ne.jp/wb/j-game/

セガ東日本・東海・西日本&VFR共同開催！『VF3tb』第3回VFRビートライブCUP

先頃のAOUアミューズメントエキスポでも注目を集め、着々と開発が進んでいることが明かされた『バーチャファイター4』。その発売を前にして、VFファンに朗報だ！　なんとセガから分社した、セガアミューズメント東日本・東海・西日本エリアの各店舗とVFRがタッグを組んで『VF3tb』のファイナルイベントが開催されることになったのだ!!　その名も「第3回VFRビートライブCUP」。

VFR（バーチャファイターリレーションシップ）とは、現在もなお活動中のVFイベント団体で、永らくVFシーンを盛り上げてきた功労者だ。もはや詳細を説明する必要もないだろうが、これまで通りのCUP戦&ポイントランキングでビートライブCUP出場を目指そう！

一方、過去ランバト・3on3を中心に定期的に行なわれていたのが、セガ公認の"セガ道場"。今回は、このセガ道場を担当していたセガAM東日本の販売担当が全国の店舗に声をかけ、共同開催するに至ったのだ。VFをみんなで盛り上げていきたいという志を持った店長さんたちが集合、VFRと手を組んで"tb最後の全国大会"を最高の形で演出するのである。セガ店舗予選から19チーム、VFRから36チーム、合計55チームが選出され、7月29日恵比寿イーストギャラリーにて激突するのだ。なお、対戦ルールなどは基本的にVFRのものを踏襲する予定だ。

きみもこの熱い時代の潮流に参加するべし！　VFRは知っての通り、継続して大会を開催中。セガ店は5月から予選がスタートするぞ。

〔セガ店舗予選〕系列店の中でも、VFに特化した19店舗が出場。各店舗から代表1チームが選出される。予備予選は、方式が異なるケースもあるので、事前に確認しよう。いよいよ5月から本格的に開始！

店舗名	TEL
クラブセガ札幌	011-512-1868
ハイテクセガ盛岡	019-623-2562
ハイテクセガ仙台	022-267-1834
セガワールド野田	0471-23-7662
ハイテクランド松戸	0473-65-7488
ハイテクセガ柏	0471-63-9844
セガワールド我孫子	0471-83-6080
ハイテクランド宝塚	0559-63-4587
セガワールド静岡	054-252-3591
ハイテクセガNAGANOシーワン	026-226-3966
ハイテクセガ金山	052-323-0121
アミューズメントプラザマルシン	0566-25-5001
AMスペースセレスINセガ	0596-27-6222
ハイテクセガパドック	082-262-3335
ハイテクセガJR下関	0832-23-2178
徳力メッセ	093-963-7850
天神GIGO	092-724-5971
ハイテクランドセガ中州	092-282-5609
セガワールド博多	092-481-1645

【セガ店舗・問い合わせ先】
セガアミューズメント東日本　048-652-7655　担当：小薮

〔VFR店舗〕シード権争奪のカップ戦、出場権争奪のポイントランキング戦は現在も続行中で、7月上旬まで行なわれる。大会スケジュールに関しては公式ホームページをチェックしよう！

店舗名	TEL
アイアイ駅南店	029-221-1001
カルチャーパーク	0276-75-6061
ビートライブ	042-710-0508
ゲームハート豊橋	0532-53-1134
AGスクエア栄	052-961-7599
ニューマンモス	075-982-1009
アミューズメントスペースa-cho	075-251-2333
アミューズメントステージPOPY	025-286-0763
遊道楽箱崎店	092-641-9415
ゲームランドグリーン	092-482-8293
アミパラ東洋広島店	082-249-8026

〔決勝大会〕（第3回VFRビートライブCUP）
【開催日】7月29日（日）　【開催場所】恵比寿イーストギャラリー
【対戦形式】5on5　【出場枠】55チーム＋α（当日予備予選あり）

【VFR店舗・問い合わせ先】
ビートライブ　042-710-0508　担当：山岸

★大会の模様は「Game Web」にて収録が予定されているほか、当日は有名ゲストの出演も予定！
★ルール詳細、予選開催日時、参加料などは決まり次第、明らかにして行くぞ！

鹿児島エリアのセガ店舗で、『ZERO3↑（アッパー）』最強決定戦！

鹿児島のZERO3プレイヤーに緊急告知！　鹿児島エリアのセガ店舗を縦断し、ナンバーワンを決めるイベントが4月からスタートするぞ。イベントタイトルは『ストZERO3↑・鹿児島サイキョー決定戦』!!　決勝大会は4月22日、「CLUB SEGA天文館」にて実施されるぞ。腕に覚えのある諸君、"鹿児島サイキョー"の称号をめざせ！

〔セガAM西日本・鹿児島エリア内合同『ストZERO3↑』鹿児島サイキョー決定戦〕

【大会形式】
鹿児島県内のセガ店舗にて予選大会を開催。各店上位4名が『CLUB SEGA天文館』にて行なわれる決勝大会で激突する、鹿児島最強決定戦。

【ルール】
ゲーム設定はすべて基板初期設定での対決

【参加料】
100円。参加賞あり。

【予選日程】（全会場14時スタート：定員32名）

4/8　『セガ・ワールド出水』
出水市六月田町347　TEL:0996−67−4187　担当 松岡

4/8　『ハイテクセガ加治木』
加治木町木田西中道2076−1　TEL:0995−63−1728　担当 名島

4/14　『セガ・ワールド鹿児島』
鹿児島市新栄町1−28　TEL:099−253−9512　担当 山元

4/15　『CLUB SEGA天文館』
鹿児島市千日町リバティーハウス　TEL:099−224−6851　担当 長濱

【決勝大会】
4/22　『CLUB SEGA天文館』　13時スタート

チャレンジャーグループ店イベント情報！

関西ではお馴染みチャレンジャーグループのイベント情報を今月はまとめて一気に紹介だ！　店舗名とイベント名をリストアップしておくので、お目当てのイベントが開催される店舗にとりあえず、行ってみよう！

●チャレンジャーGAMGAM店　吹田市岸部1-24-9　TEL06-6317-0433
「第6回DC・GGX大会inガムガム」……4月1日(日)17時～
「第4回燃えろジャスティス学園大会inガムガム」……4月8日(日)17時～
「第2回ストZERO3↑（アッパー）大会inガムガム」……4月15日(日)17時～
「第1回機動戦士ガンダム大会inガムガム」……4月22日(日)17時～
「第11回ソウルキャリバー大会inガムガム」……4月29日(日)15時～

●チャレンジャー関大前店　吹田市千里山東1-14-2　06-6389-8072
「ギルティギアX大会in関大前」……4月7日(土)18時～
「機動戦士ガンダム大会in関大前」……4月14日(土)18時～
「形意拳大会in関大前」……4月21日(土)18時～
「KOF2000大会in関大前」……4月28日(土)18時～

●チャレンジャー三宮店　神戸市中央区1-3-21 Kビル1F　078-393-0388
「ZERO3↑（アッパー）大会in三宮」……4月6日(金)17時～
「ギルティギアX大会in三宮」……4月13日(金)17時～
「スーパーストリートファイターⅡ大会in三宮」……4月20日(金)17時～

●チャレンジャー堺東店　堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F　0722-23-9915
「ポップン5大会in堺東店」……4月8日(日)14時～
「ギター、ドラム、キーボードによるマルチセッション大会」……4月末

【チャレンジャーグループWebサイト】
http://homepage2.nifty.com/challenger

ゲームセンターイベントリスト

2001 April

北海道

★麻生ミュージアム
札幌市北区北40-1-1 パボッツ麻生1F 011-736-6166
4/1 15:00〜 ギターフリークス大会
4/7 16:00〜 燃えろ!ジャスティス学園大会 ◆いずれも参加費100円、大会後フリープレイあり
4/8 12:30〜 DOC新馬戦大会 ◆参加費1000円。大会前には会員サービスあり
4/14 随時開催 CAPCOMイベント ◆マーヴルVSカプコン2、カプコンVS.SNK、ストⅢ3rdストライク大会。参加費100円
4/15 15:00〜 ミスタードリラーG大会 ◆参加費無料
4/21 16:00〜 KOF 2000大会 ◆参加費100円。大会後ミニイベントあり。
4/22 18:00〜 DOC会員限定イベント ◆ルールは店舗で発表! 入会受付中。
4/28 16:00〜 ギルティギアX大会 ◆参加費100円。大会後フリープレイイベントあり。
4/29 18:00〜 DOC最強馬決定戦 ◆大会後、会員向け抽選会あり。
4/29 16:30〜 鉄拳TTビギナーズ大会 ◆参加費無料
4/29 18:00〜 鉄拳TT大会 ◆参加費100円。大会後フリープレイあり
4/30 18:00〜 バーチャファイター3tb大会 ◆参加費無料
※当日の受付は開始30分前から

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10 029-221-1001
4/8 12:30〜 VFR 5on BATTLE in アイアイ駅南杯 ◆北関東最大のバーチャスポットにて、当店とビートライブの協力タッグのもと遂に5オンバトルが開かれます・。超大型50インチフイチモニターを使用した大会は、まさに圧巻の一言。もちろん、優勝すればビートライブカップへのシード権を獲得できる大チャンス!!
4/22 15:00〜 恒例バーチャロンランキングバトル
4/29 14:00〜 ギルティギアX 3on3大会
毎日 19:00〜21:00 フリープレイイベント ◆月・KOF全シリーズ、火・ストリートファイターシリーズ、水・バーチャロンシリーズ、木・ギルティギアX、金・シューティングゲーム各種、土・店舗で発表!!

千葉県

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 047-475-8918
tsudanuma@sonic-ace.co.jp http://www.sonic-ace.co.jp
4/29 13:00〜 KOF98全国大会開催記念"灘前夜祭"
◆5月から8月にかけて全国40店舗で行なわれるKOF98全国大会の開催を記念して、その決勝会場で前夜祭を行ないます。参加費無料。エントリーは、E-mailか直接御来店のうえお願いします。

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F 0471-44-5597
4/1 15:00〜 ZERO3↑(アッパー)第2回大会
4/10 20:00〜 STGフリーイベント ◆24日も開催
4/14 20:00〜 鉄拳TT第23回大会
4/22 15:00〜 ストZERO3↑(アッパー)第3回大会
4/28 20:00〜 鉄拳TTランキングバトル
4/29 15:00〜 KOF2000大会

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F 047-485-2235
4/28 9:00〜 ゲームの日 ◆9:00〜13:00まで1時間300円でフリープレイ。
4/29 16:00〜 格闘ゲーム大会 ◆参加費無料。ZERO3↑(アッパー)を予定。

東京都

★荻窪ゲームEXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビルⅠ1階 03-5397-9551
4/8、22、30 10:00〜 ギルティギアX初心者大会 ◆参加資格は自分で初級者だと思う人。優勝者は4/30の4月度決勝大会に出場可能。
4/8、22 10:00〜 ギルティギアX予選大会 ◆上位8名ずつが4/30の決勝大会へ。またベスト4進出者は大会後のフリプレーを無料サービス。
4/15、22 10:00〜 燃えろ!ジャスティス学園大会 ◆2大会で上位8名ずつは4/30の決勝大会へ。
毎土曜 20:00〜 フリープレイモードイベント ◆1時間300円、延長20分100円。通しは5時間1000円。

★プラネットギオ(とかげ)
杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F 03-3220-3402
4/1 10:00〜 前原店員コスプレ写真集発売記念撮影会 ◆ちなみに当日はエイプリルフールです!
4/15 14:00〜 第4回ギルティギアX予選大会inとかげのおっさん前原とウソとビデオテープ大会 ◆ゲームEXCで行なわれる決勝大会のシード権をかけた大会
4/21 19:00〜 ソウルキャリバー大会inとかげ 前原ゴーゴー喫茶でトラウマGET!大会 ◆トーナメント後、上位を総当たり戦にし、ポイントによるランキングを作成。「キャリバー2」のロケテスト店舗になる野望を胸に今月も熱く行きます!
4/1〜30 第1回GGXイラストコンテスト Hなイラストは直接田口店長までブリーズ大会 ◆荻窪の数店舗でギルティギアXイラストコンテストを開催します。4/1〜30までに直接持ってくるか、遠方の方は郵送してください。作品サイズは自由です。5月から店内に掲示して、お客様に投票していただきます。参加記念品もあります。

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 03-5530-8595 http://www.alha-st.co.jp/
4/1 第6回KOF2000 ランキングバトル
4/8 ストリートファイターⅢ3rdストライク トーナメント大会
4/15 第7回KOF2000 ランキングバトル
4/29 ギルティギアX トーナメント大会
◆いずれも参加費無料。15:00より開催。大会前には、フリープレイタイムもあり。質問は電話やHP上のEメールまたはBBSで受け付けています。

★ゲームプラザGAO
葛飾区西新小岩1-10-9アミューズ新小岩ビル1階 03-3696-5525
4/1〜8 祝!! 入学入社!! サクラ咲く景品大放出!! ◆新入生、新入社員を祝って行う景品大放出イベントです!! 新しい生活に必要な物はGAOでそろえるべし!!
4/9〜15 GAO朝一ワンクレジットサービス!!! ◆朝10時の開店と同時に、スタッフがランダムに選んだゲームにクレジットをどんどん入れていきます。あとはお客さんが自分の好きなゲームを遊ぶだけ!!
4/29 ゲームやり放題イベント!! ◆朝10時の開店から昼12時まで、入場料500円でプライズ機&プリクラ以外のすべてのゲームがやり放題になります。ぜひ参加してみて下さい! イチオシは音ゲーコーナー!! 最新機種まですべてやり放題です!! 尚、イベント終了時刻までは一般のお客様は入場できません。
4/29 13:00〜 ZERO3↑(アッパー)トーナメントバトル
◆トーナメントバトルです! エントリー受付は当日12時半まで。エントリー希望者はスタッフまで!!

★ビートライブ
町田市森野1-37-8 今村ビルB1 042-710-0508
http://www.beat-tribe.com
4/6 20:00〜 ギルティギアXフリープレイ ◆13、20、27日も開催
4/7 19:00〜 ストⅢ3rd ポイントランキングバトル 2on2 VOL.3
4/8 14:00〜 第16回ソウルキャリバー 3on3
4/14 19:00〜 GGX CHAMPIONSHIP 2nd VOL.3
4/21 19:00〜 ストⅢ3rd ポイントランキングバトル 2on2 VOL.4/28 19:00〜 GGX CHAMPIONSHIP 2nd VOL.4
4/29 12:00〜 2001東京ベイエリアカップ VOL.3

★ゲームインファンファン秋葉原店
千代田区神田平河町4 03-3861-6520
4/29 15:00〜 ストⅢ3rd大会2on2 ◆参加費1チーム¥200。たまには2on2でやります!

★ゲームインみとや三河島店
荒川区西日暮里1-37-17 03-3806-0019
http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/
毎週土曜 19:00〜 マーヴルVSカプコン2 9ポイント制ランキングバトル ◆ゲームが楽しくなるように強いキャラに制限を付けるランバト。各キャラにポイントを付け、その合計が9ポイント以下になるようにチームを組んで試合をする形式のランキングバトルです。くわしい内容はHPにて。申し込みは18:45まで。

★立川ゲームオスロー5
立川市柴崎町2-2-27立川OECビル2階 042-529-7837
4/7 18:00〜24:00 第4回バーチャファイター3tb対戦会
4/21 18:00〜24:00 第5回バーチャファイター3tb対戦会 ◆参加費200円で時間内対戦し放題。
4/28 10:00〜24:00 ポップンサービスデー 〜1Song ¥20 Special!〜 ◆100円5曲設定でポップン5がプレイできる。

★ゲームインメイト
杉並区阿佐ヶ谷南2-14-10 03-3314-7571
4/29 13:00〜 第4回ビートマニアⅡDXチャンピオンシップ ◆参加費無料。課題曲でのスコアで競争。

★ゲームスポット21新宿店
新宿西新宿1-15-4 03-3341-0010
4/8 13:00〜 西新宿でバンドやろうぜ in SPOT21 ◆ギター、キーボード、ドラムの3台を使ったセッション大会だ。3〜5人組で集まれ!! 参加費無料。
4/21 14:00〜 ZERO3↑(アッパー)大会 ◆ビジュアルメモリあり、オレ-IZM可。

新潟県

★芸夢's ZONE
新潟市南紫竹1-3-54 025-286-4117
4/8 11:30〜 第26回ギルティギアXタッグトーナメント ◆参加費100円。当日参加受付。誰とタッグを組むかは神のみぞ知る……。
4/22 11:30〜 第5回燃えろジャスティス学園大会 ◆参加費100円。前日より参加受付。EDキャラ使用可。

長野県

★プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F 0263-35-6744
4/14 18:00〜 第9回ギルティギアX大会 ◆参加費無料。求む!! ニューカマー!!
4/28 18:00〜 第18回ストⅢ3rd大会 ◆参加費無料。参加数によりトーナメントかリーグ戦に。

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720 026-228-7434
4/8 13:00〜 第3回鉄拳TT大会 ◆参加費無料。トーナメント形式。
4/22 13:00〜 第2回ZERO3↑(アッパー)
◆参加費無料、トーナメント形式。

愛知県

★ユーファクトリー豊明店
豊明市三崎町丸の内1-7 0562-92-9262
4/1 15:00〜 ヴァンパイアハンター大会
4/15 15:00〜 ストリートファイターZERO3大会
4/29 15:00〜 KOF'98 3on3大会 ◆参加費はすべて無料。

奈良県

★キャノンショット西大寺店
奈良市二条町2丁目4-14 0742-35-3208
4/1 16:00〜 ヴァンパイアセイヴァー大会 ◆トーナメント方式
4/8 16:00〜 カプコンvsSNK大会 ◆ビジュアルメモリ可。オリジナルカラー歓迎!!
4/22 18:00〜 バーチャロン・オラタン大会 ◆月イチイベント
4/29 16:00〜 機動戦士ガンダム 連邦vsジオン 2on2大会 ◆2on2のトーナメント戦

京都府

★GAME'S MILK
宇治市大久保北ノ山101-5 0774-44-5770
4/29 13:00〜 機動戦士ガンダム2on2大会 ◆ガンダム入荷以降、毎週土日の午前中はフリープレーもやってます!

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉店
東伯郡三朝町森494-6 0858-23-5255
4/8 14:00〜 ストⅢ3rd大会
4/22 14:00〜 ギルティギアX大会 ◆当日はサービス台も用意。

福岡県

★セガワールド博多店
福岡市博多区博多駅南6-7-33 092-481-1645
HP http://www.fukuoka-sega.com
4/7 17:00〜 恋D主催 バーチャロン定例ランキングバトル ◆参加費100円。2本先取勝負
4/14 ギルティギアXリーグバトル「ギルティギアXバトルマニアックス」 ◆参加費200円。2本先取勝負リーグ勝ち上がり方式。うやむやのうちに定例化?: 5月もやります!
4/22 DOC定例大会 ◆参加費1000円。DOCを楽しんでもらうために、毎回ルールを変えています。
★5月ゴールデンウイークには、ガンダムとギルティギアXの大会を企画中! ご期待ください!

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 095-848-2223
4/8 20:00〜 ブラッディロア3フリープレイ
4/15 20:00〜 鉄拳TTフリープレイ
4/22 20:00〜 ギルティギアXフリープレイ ◆いずれも参加費300円で閉店までフリープレイ。
4/29 19:00〜 スーパーストリートファイターⅡX地区限定頂上決戦 ◆参加費無料、強者求ム! 強者同士ノブツカリ合イダ!

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 096-362-2711
4/7 21:00〜 鉄拳TT第3回トーナメント ◆複数ブロックで予選を行ない、決勝はトーナメント形式。
4/14 21:00〜 ギルティギアX ランキングバトル Vol.4
4/21 21:00〜 ストⅢ3rd ランキングバトル Vol.3 ◆いずれも対戦相手を指名し、結果で順位を入れ替えるランキングバトル。
4/27 21:00〜 ブラッディロア3 BEAST WARS 4th ◆リーグ戦。新規参加の方々を待っています!
4/28 20:00〜 祝! VF4 第3回VF3tb大会 ◆複数ブロックで予選を行ない、決勝はトーナメント形式になります。

鹿児島県

★CLUB SEGA天文館
鹿児島市千日町15-7リバティーハウス2,3F 099-224-6851
4/14 15:00〜 デイトナUSA2・チャンピオンシップ ◆怒涛の16台通信対戦可能となった当店自慢のデイトナ2で最速を決めるゲーム大会。ゲーム自体も大迫力ですが、参加賞も大迫力! なんと100種類ものDCソフトを準備して、参加されたお客様全員にもれなくプレゼント! 多人数対戦の凄さを実感するのだ!

イベント準備会に情報を掲載してみませんか?

下の必要事項を書いて、編集部宛にお送りください。いつでも情報をお待ちしています!

- **大会名** イベント正式名称
- **主催者** 共催・協賛者など関係者含む
- **大会規模** 全国的、地域的、チェーン店、単独店舗のみなど参加店数
- **募集人数**
- **参加資格** 特に限定する事項あれば**明記をお願いします**
- **開催場所** 住所、連絡先、アクセス方法など。なお、ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得たうえで連絡をお願いいたします。
- **日程** 開催日時、参加者受付時間など
- **ルール** 設定やローカルルールなど可能な限り明記してください
- **連絡先** 参加希望者の問い合わせ先ならびに担当者名は必須です
- **FAX番号** **次月よりこちらから記入用紙を送付させていただきます**

※上記について、可能な限り情報を頂けますようお願いいたします。また、参加者を集めるという行為には信用が必要であり、事故など不測の事態への考慮が必要となります。その意味から、主催者の電話番号・住所・担当者名は必須とさせていただきます。

【情報送付先・問い合わせ先】
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
全国ゲームセンターイベント準備会 係
WebサイトURL
http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html
E-Mail
location@arcadiamagazine.com

■■■注意事項■■■
ご存じのように、ゲームセンターは風営8号対象店舗です。風適法を遵守したうえでのイベント開催、ならびに弊誌への告知依頼をお願いいたします。

沢登 巧（タクミ）
アルカディアで働く店員のひとり。ポーカーフェイスが女の子に人気の22歳。正統派キャラを好んで使い、冷静沈着な試合運びが得意。

鷹島 翔（翔）
18歳の専門学校生。タクミにあこがれ、アルカディア常連の一員となった。ひとつ目的を見つけると、そこに向かってひた走る情熱系。

初心者STEP UP☆列伝 第2弾 エキサイトファイター翔

第7話：相対する龍と虎と

Presented by CZ企画
イラスト VOVO

ウイッス、オレ鷹島翔。いきなりトスメG杯出場が決まってしまったのには驚いたが、もう覚悟はできた。修練は十分積んだし、あとはアルカディアチーム連覇に向けて突き進むだけだ！ と思いきや、当日のオレは心臓バクバク。いったいどうなるんだぁ〜。

緊張を打ち破れ

当日のトスメG店内は、異様な雰囲気につつまれていた。この熱気！ まわりにいる人すべてが敵に見える。

「翔はん、大丈夫でゴワスか？ なんだか顔色が優れないようにも見えるでゴワスが……」

「も、問題ないっすよ。ちょっとトイレに……」

ヤバイ、緊張しちゃってる！ みんな強そうだし、オレって実は場違いなんじゃないだろうか？

「翔はん、この10分で6回もトイレに行ってるでゴワス」

「ワタシも初めてのときは緊張しましたからねぇ〜」

「まずは先鋒で出て、ウォーミングアップしてもらったほうがよさそうでゴワスなぁ」

「トーナメント表を発表しま〜す。出場者のみなさまはカウンター前までお越しくださ〜い」

2人に引っ張られるようにして、オレはカウンターへと向かった。

「え〜と、全部で32チームですね。去年と同じく、5回勝てば優勝ですよ。楽勝ですね、翔氏」

「え、ええまぁ」

「どうやらトスメGチームは逆側のブロックみたいだね」

「あっ、タクミさん！」

「ふふ、とりあえず見には来ようと思ってたんだ。どうだい翔くん、行けそうかな？」

「だだだ大丈夫です」

「ちょっとあがりぎみのムードなんですよねぇ。初戦は先鋒で行ってもらおうかと」

「うん、それがいいね。翔くん。負けたら終わりじゃないんだよ。そこがチーム戦のおもしろいところさ」

そう考えれば結構気楽かも。ほかの2人は僕より強いわけだし、うん。当たって砕けろだ。

「翔はん、30分後の開始までフリープレイでゴワスよ。ちょっとほぐしておくってのはどうでゴワスか？」

「うん。手の内を知られないように、大会前の対戦を避ける人もいるけど、今日の翔くんはやっておいたほうがよさそうだね」

「なるほど」

タクミさんの意見を取り入れ、さっそくオレは対戦台へと向かった。大会に出る人たちばかりとあって、結果はあまりよくなかったものの、とりあえずレバーとボタンが手になじんだ感覚はある。

〜いっぽうそのころ〜

「オイ、今の殺意リュウ見たか？」

「い、いえ、特には。レシオ4なんてどうでもいいのでは？」

「なめてっと痛い目を見んぜ。実際オレはこの前、危うく負けるところだったんだからな」

「か、柿崎さんが……？」

「どうやらアイツはタクミの愛弟子らしいな。絶対上がってくるぜ」

快進撃

果たして、大会はスタートした。

「アルカディアチーム、UFOチーム、C筐体までお越しください」

「お、いよいよ出番のようですねぇ」

「じゃあ、チームの代表同士でジャンケンしてください。勝ったほうが場所選択権か、キャラ後出し権かのどちらかを選ぶことができます」

オイドンさんがジャンケンに勝ち、1P側を選択。先鋒はオレが出ることになった。

「ヤバイ、オレまた緊張してきちゃいました。どうしよう」

「まあまあ。そういうときは最初の1手目を決めてしまうといいよ。緊張しているのは相手も同じこと。たとえばいきなり跳び込んでみる、とかね。大会で緊張してる人って、そういう行動に弱いんだ」

「ワシの場合は、一瞬おいてから回り込み、とかやるでゴワス。モジモジしている相手にスクリューがよく決まるでゴワスよ」

「ワタシはバックジャンプですかねぇ。間合いを空ければ出方をうかがう時間に余裕が持てますし」

うぅ、結局どうすればいいんだ？ とりあえず跳んでみるか。

ラウンドワン ファイッピョーン ガツッ

相手は無敵対空技を持つノーマルユリであるにも関わらず、オレのジャンプ攻撃をガードした。なるほど、タクミさんの言ったとおりだ。

ピチピチガツッ波動拳……

終わってみれば、初戦のオレは3人抜き達成。対戦内容はよく覚えていないが、結果は上々だ。

タクミ[illegible]のアドバイス

最近、3on3などのチーム戦形式で行なわれる大会では、ジャンケンで「1P側、2P側を選択する権利」と、「相手が順番やキャラを決めたのを見て、あとからこちら側のキャラを選ぶ権利」を選択する形式が増えています。

一般的に有利と言われるのは後者。キャラの相性が重要なゲームでは、その価値がさらに増大することでしょう。ゲームによっては、後者の代わりにステージ選択権などが使われる場合もあるようです。自分たちにとって何が有利なのかを、あらかじめチーム内で打ち合わせておくといいかもしれませんね。

『カプコン vs. SNK』は、キャラの順番のみの後出し権になる場合も多いでしょう。

柿崎　竜一（かきざき　りゅういち）
アルカディアのライバル店、トスメGで絶対的なカリスマを持つ格闘ゲーマー。バイク修理業を営む24歳。母親と2人で暮らしている。

氷室　田吾作（ひむろ　たごさく）
見た目は美形だが行動は不審。アパレル関係の仕事をする22歳。将来はデザイナーになりたいらしいがセンスに疑問。女キャラ好き。

持田　太（オイドン）
一見、40代にも見えるが、実は22歳の大学生。氷室とは、中学時代からの付き合いである。投げ技を主体とする重量級キャラを愛用。

「翔はん、初めてで3人抜くなんて人間業じゃないでゴワスよ！」
「そうですねぇ。オイドン氏初の大会は、スクリュースカリ2回と失敗ジャンプ3回しか出せずに終わってましたからねぇ」
「そうそう。で、2回目はトイレにこもって不戦敗だったっけ？」
「ぬぬぬぬ、それは甘酸っぱい過去の思い出ってやつでゴワスよ……」
「まあ、このへんで許しておきましょう。次からはオイドン氏とワタシも先鋒をやらせてもらいますよ」
その後、順番をかわるがわる入れ替えながら、アルカディアチームは順調に勝ち上がっていった。それにつれて、いつのまにかオレの緊張も解けていった気がする。
さて、いっぽうのトスメGチームだが、これがすごかった。不動の大将・柿崎は一度も出ず、相手チームを次々と撃破。残りの2人は順番をジャンケンで決める余裕ぶりだ。
「やはり勝ち上がってきたね。3人とも、覚悟はできているかい？」
「ハイッ」

勝負の時

そして決勝戦。対戦カードは、もちろんアルカディアvsトスメGだ。
「これまでのデータどおり、向こうは柿崎が大将と見て間違いないだろうな」
「そうですねぇ。となると、こちらは翔氏が大将ということですか」
「えっ」
オレが決勝戦の大将を？　そんな大役を引きうけてもいいんだろうか。
「翔くん、キミ自身の手で因縁の鎖を断ち切るんだ」
「ハイ！　やらせていただきます」
「で、先鋒でゴワスが……」
「もちろんワタシですね。相手チームの先鋒はおそらくあの金髪くん。キャラ相性からいって……」
「なにを決めつけているでゴワスか！　そんなこと言って気楽な先鋒を取ろうってハラでゴワスな！」
「まあまあ、じゃあジャンケンに勝ってキャラ後出し権を取ってから決めようよ」
そのあとのオイドンさんのジャンケンには、なんだか対戦中以上の気合があったような気がする。
「おっしゃ～。勝ったでゴワッス！　で、相手の先鋒は……」
「ほぅ～ら、SNKグルーヴのEX舞と庵が来ましたよ。ってことでワタシになりますねぇ」
「ふんぬるるるる～。確かにザンギではキッツイでゴワス～。ワシの気合ジャンケンは、いったいなんの意味があったんでゴワスか～」
「オイオイ、勝ったことにはちゃんと意味があったと思うぞ。氷室、お前が負けるとかなり苦しくなることは確実。気合入れていけよ！」
「わかってますよ」
しかしさすがは氷室さん。1キャラを残して無難な勝利を収めた。悪あがきの八酒杯連打に対してもサラリと対処して見せるあたりが、この人の非凡さを物語っている。そして、その勢いは次の相手に対しても続き、押し気味に試合を進めたが……。
ピカーンッ
真ッ、昇龍拳!!
ケイ、オウ
「しまった！」
それは一瞬の逆転劇だった。壁際でカスった昇龍拳から、真・昇龍への空中コンボが炸裂。ギャラリーからは、ため息とも歓声ともつかぬどよめきが巻き起こる。
「申し訳ない。あそこは判断ミスだった。オイドン氏、あとは頼みましたよ」
「よっしゃ、仇は討つでゴワスよ」
最初こそやや押されぎみだったオイドンさん。しかし、勝負強さは健在だった。2キャラ目のEXユリの雷煌拳を見切り、LV3エリアルロシアンスラム。最後のリュウも、足払いを寸前でかわしての立ちスクリューでKOし、勝利をもぎ取る。
「ふう。何とか勝ったでゴワスよ」
そして、ついに柿崎が姿を現した。ひときわ鋭いその眼光と全身黒づくめの服装が、彼の存在感をさらに引きたてている。
「まずは、オレを引きずり出せたことに敬意を表しよう。おいタクミ、そこの弟子を倒すことは、お前を倒すことと思っていいんだろうな？」
「もちろんだ」
「そのセリフは、ワシを倒してからぬかすでゴワッスよ！」
「ふん」
なんだかすごいことになってきた。これでオレは、タクミさんの看板まで背負わされちゃったわけか。うー、プレッシャーだ……。
「翔くん、柿崎の言ったことなんて気にしなくてもいいよ。ただ、ひとつだけ僕の質問に答えてくれ」
「は、はい」
「キミは柿崎に勝ちたいかい？」
「……勝ちたいです！」
「うん、それで十分さ」
ケイ、オウ！
「すまんでゴワス～。役者が違ったでゴワスよ」
「さあ、キミの出番だ。行ってこい翔くん！」

タクミのちょっとクールダウン

緊張感というものは、人間にとって毒にも薬にもなるシロモノです。適度なものなら集中力を高めてくれますし、いきすぎれば思考能力の低下など、身体に悪影響を及ぼしかねません。
もちろんゲームの大会でも、緊張感のコントロールは重要な課題です。ガムを噛む、体操をするなど、どんな方法でもいいですから、自分なりに緊張感を緩和する方法を見つけましょう。

こんなとき、あなたはアガっているのです

- 自分より下手なヤツを見つけてほっとした
- 大会後の野試合では連勝できるのに……
- 今日はいつもより口数が多い気がする
- なんだか無性にジュースが飲みたい
- 大会なのにコインを入れてしまった
- なんだか無性にトイレに行きたい
- 俺のリングネームって何だっけ？
- みんな有名プレイヤーに見える
- 俺、1P側だったっけ？

「ハイッ、行きます!!」

いよいよ最後の勝負が始まる！　翔は柿崎を倒し、栄光をつかむことができるのか？　次号、感動の最終話!!

最新情報はホームページorFAXで!

TEL：03-3255-0737／FAX：03-3255-0738
URL：http://www.mak-jp.com
E-mail：makjp@mak-jp.com

5F Keikoh Bldg. MakJapan
N
Chuoh-Dori
JR Akihabara
Akihabara

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
営業時間:平日11:00～19:00/土曜10:00～19:00/日曜・祝日10:00～18:00
店頭定休日:水曜(祝日は営業致します)

BOXセンター電話番号

東京	03-3940-6000	札幌	011-210-6000
大阪	06-6455-6000	仙台	022-268-6000
名古屋	052-453-6000	広島	082-223-6000
福岡	092-482-6000		

お近くの、BOXセンターへ
最新ストックリストBOX No.444444#
注:トーン信号で発信して下さい。

おすすめ!スタッフ選りすぐり!!
今月の厳選アーケード基板

基板の価格は03月06日現在のものです。価格は常に変動していますので事前にお問い合わせ下さい。

SEGA NAOMI
スラッシュアウト(ROM・通信ボード付き) ¥68,000

CAPCOM NAOMI
ギガウイング2(ROM) ¥58,000

seibu SPI
ライデンファイターズ2 ¥15,000

namco
ナムコクラシックコレクションVol.2 ¥24,000

konami
ネメシス ¥120,000

●月に一度、「ダイレクトメール」を発行!
月に一度、ダイレクトメールをお送りしております。
当社の在庫リスト・価格表・新作情報などがわかる情報誌です。
臨時の情報誌(AOUショー・AMショー速報など)も発行してます。

●初心者の方には「アーケードマニュアル」を用意!
当社オリジナルの初心者マニュアルを差し上げております。
初心者講座Part.1からPart.5のEXTRA版と、コントロールBOXの購入ガイドも掲載されていますので、これで基礎知識はバッチリでしょう。

●詳しい情報を見るなら「ホームページ」へGo!
ほぼリアルタイムに情報を発信中です。メールでの質問・注文もOKです。

http://www1.neweb.ne.jp/wb/time/

アーケード基板専門店 タイムマシン ARCADE PCB SHOP
TIME MACHINE

TEL:042-328-7233 FAX:042-328-7234
営業時間 AM11:00～PM7:00(定休日:日曜日)
東京都国分寺市南町2-11-14 トミービル2F

★通信販売は「代引引替(代引き)」がおすすめです。ヤマト宅急便に代金を支払い、商品を受け取る事の出来るシステムです。お届けも速くて安全です。代引き以外には、「銀行振り込み」「現金書留」の方法もあります。
★商品の在庫・価格は常に変動していますので、必ずお電話・FAX・メール等で在庫の確認をお願いします。在庫確認後、発送手続きとなります。
★新作ゲームも予約受付中です。価格・発売日がわかり次第ご連絡します。

おすすめ!スタッフ選りすぐり!! (3月6日現在)
今月の厳選アーケード基板

NAOMI	
コズミックスマッシュ(ROM)	48,000円
ギルティギアゼクス(ROM)	120,000円
PCB	
ミスタードリラー2	82,000円
ミスタードリラー	50,000円
ダンシングアイ	15,000円
バーチャファイター3(基板のみ)	500円
コットンブーメラン(ROM)	10,000円
1944	12,000円
天地を喰らうII	18,000円
ぐわんげ	15,000円
エスプレイド	28,000円
チェンジエアブレード	18,000円
グラディウスIII	25,000円
グラディウスII	20,000円
麻雀	
恋々しましょ2	12,000円
ファイナルロマンスR	3,000円

雷神
28,800円

風神
29,800円

シグマセット
39,800円

ボードマスター
47,000円

「ダイレクトメール」と「アーケードマニュアル」はお葉書でお申し込みください。無料でお送りいたします。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1997年／平成9年

コナミ

とべ!ポリスターズ

開発元	コナミ	ジャンル	縦スクロールシューティング
発売元	コナミ	操作系	8方向レバー&2ボタン

システムボード	タランチュラ
CPU	IBM POWER PC602 (66.7MHz) ×2
サウンド構成	CD-DA＋ステレオ16ビットPCM
表示色数	1677万色
スペック	JAMMAハーネス・2枚基板＋CD-ROM＋5V＋12V電源

世界を目指した野望 ここに眠る

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

IBMのPOWER PCが2個鎮座。タランチュラ基板の象徴ともいえるMPUだ。

このおでんのマークは！ かのマルチメディアマシーンのものにくりそつ。

ごく普通の8倍速CD-ROMドライブ。松下寿電子工業株式会社製のCR-583だ。

PowerPC602MPU×2
CD-ROMドライブ CR-583
音声入力(CD-ROMドライブより)
冷却ファン
音声アンプ
ビデオチップ
メインチップ(IC240)
JAMMAエッジコネクタ
16MB RAM
DIPスイッチ

用語解説

タランチュラ対応タイトル：この基板で発売されたタイトルは『とべ!ポリスターズ』『トータルバイス』『バトルトライスト』。
PowerPC：モトローラ、IBM、アップルが共同開発したMPU。PowerPC2個搭載といえば、BeBoxというパソコンが思い出されるけれど、君は知っているかな?
BGM：本作はBGMもいい。出たな！ツインビーなどでおなじみのコナミ節が全開で押し寄せる。この系統のVGMが好きなら、サントラでも買ってみては?
ネーミング：「タランチュラ」というちょっと変わったネーミングは、ファイティング武術のコブラ基板へと受け継がれていく!? ところで、このタランチュラ基板、基板業界ではM2と呼ばれることが多い。
押井守：『バトルトライスト』といえば、押井守がオープニングアニメの監督を務めたことで話題になったね。

Details

HARDWARECHECK

CD-ROMを使用したゲーム基板で、PSベースのPSX基板に続き、コナミ製では2番目の搭載です。そしてこのタランチュラは、家電メーカーが主体になって推し進めていたマルチメディアマシーンのアーキテクチャを元にしているようです。IC240がタランチュラのメインチップ、その隣は画像用のチップだと思うんですが、放熱板に専用ファンと、ものものしい熱対策ですね。CPUはMacintoshでおなじみPowerPC602を2個搭載しています。

既に性能はパソコンクラス。今のパソコンのように、熱対策も必須。

君は知っているか?

ゲームはツインビーを受け継いだかのような世界観の、ポリゴンチックな横画面縦スクロールシューティングです。あり余るCPUパワーにものをいわせて当時としては目を見張る演出が施され、独特の存在感を醸していました。

当時、ゲーム画面を見たとあるプレステ開発者が「うーん、プレステじゃできない画像処理をしてるなぁ」とつぶやいてました。タランチュラ基板の面目躍如ですね！　でも肝心のゲーム展開が、ゆっくり過ぎたかな？

このタランチュラ基板を使ったタイトルは数作リリースされたのですが、すぐに後継となるシステム573が誕生したため、短命に終わってしまいました。

ところで、この基板に使われているCD-ROMドライブは、8倍速のものです。97年なら速い部類だったでしょう。ゲーム基板に使われるドライブはSCSIが多いのですが、このドライブはPC/AT互換機で標準的なATAPI。当時ちゃっかりパソコンに組み込んで使ってました。

ツインビー的な世界を立体化したかのようなグラフィック。

用語解説のところにも書いてあるけれど、このゲームのBGMは、出たなツイ、ツインビーヤッホー、ポップンツインビー系のテイストでとってもいいよ。音ゲーもいいけど、昔ながらのコナミサウンドも、また復活してほしいものだねー。どんな音源でもソツなくハイレベルに仕上げるコナミは、やっぱり凄いと思うよ。(担当編集)

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第15回

Text: GrayZone　Illustrated by ムドウ

『ループレバー復活計画……山本さんシリーズ第4回』

特殊コンパネ万歳！ ループレバー命！ というわけで、今月もレアデバイスシリーズでいくったらいく！ もう後ろは振り返らないかも。というわけで、今回のお題は、ループレバーだ。8方向レバーとしての機能はそのままに、レバっ玉の代わりに角柱のノブがついていて、それを回すことでさらに別系統の12方向入力ができる、世紀の多機能デバイスだった。もうないけど。

ループレバー復活計画

概略を知る！

今回は、神話の世界のレア入力デバイス「ループレバー」を取り扱っていく！ 製作記事は、例によって三重県の山本さんの手によるものだ。すごすぎる！ マジでなんでも作っちゃうよ、この方。

ただ、冒頭で「もう振り返らない」と強気の発言をしてみたものの、最近ちょっと突っ走り過ぎて本当にみんなついてきてないっぽいので、次号あたりからはちょっと押さえ気味でいく感じで。その節はよろしくお願いします（誰にいってるよ俺）。

今回のテーマであるループレバーとは、一言でいうと「回せるレバー」のことだ。前回紹介のチャンネルスイッチが「回せるスイッチ」であるのに対して、「回せるレバー」。至極単純、明快明快。

レバーを回すと、カチカチと1回転につき12カ所にひっかかりがあり、12方向への入力ができる。

実際のゲーム中では、レバーの倒し込みでプレイヤーキャラの移動、ノブを回すことでプレイヤーキャラの撃ち出す弾の射出方向をコントロール、といった使われ方をしていた。

ループレバーを採用したゲームにはT.A.N.K.／SNK('85)、怒／SNK('86)、怒号層圏／SNK('86)、バトルフィールド／ADK('87)、CAL.50／セタ('89)目撃／セタ('89)がある。チャンネルスイッチの絶滅後、後期の陸戦ゲーム（ARCADIA No.1のP122参照）の操作系の要となった入力デバイスだ。

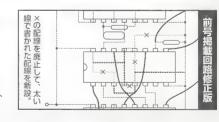
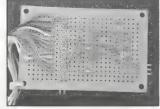
基板業界でループレバーが置かれている状況もほぼチャンネルスイッチ同様なので、これ以上前号の原稿のトレースは止めておく（笑）。

今回の製作記事も、チャンネルスイッチの動作を再現する2タイプのレプリカを用意した。

例によって、オリジナルの動作そのままに再現された機械式と、難度の高い機械加工を回避しながら、動作を再現した電子式の2つだ。

また、今回の機械式も、既存のジョイスティックを改造することで、加工の難度を下げる指向だ。

改造のベースとなったのは、これまた前回同様JLW-TM-8という三和電子工業製のジョイスティック。これを使えば、作例通りにすることで、スムーズな改造ができることと思う。

ところで、前回掲載の電子式チャンネルスイッチの回路は、ちょっと工夫すると、どちらの回転でもボタン8回押しで1回転できることに気づいたので、ここに回路の修正方法を掲載しておこう。

ループレバーの動作

ロータリースイッチと一体になった「回り止め金具」。これで空回りを防止する。

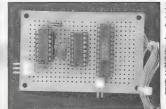
このミゾの存在で生じる自由度で、倒し込み方向への干渉が回避できるわけだ。

斜め方向に倒すとこう。

上下方向に倒すとこう。

回転方向の入力を司っているのは、レバー軸の延長上に取り付けられたロータリースイッチ。ループレバーに独特のクリック感も、このロータリースイッチ由来のものだ。ループレバーの機構のミソは、ロータリースイッチの空回りを防ぐ回り止め金具と、そこに掘られたミゾ。これにより、軸の空回り防止と、8方向への倒し込みが両立している。

前号掲載回路修正版

×の配線を廃止して、太い線で書かれた配線を新設。

機械式ループレバー写真集

本文中の写真では不十分だったので、ここに補足写真を掲載してみたぞ。

電子式裏面。メッキ線とラッピングワイヤーで配線。

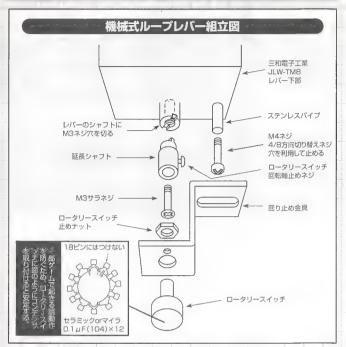
電子式表面。47㎜×72㎜のユニバーサル基板を使用。

ノブは10㎜のアクリル板を3枚貼り合わせて削り出す。

密かにプレゼント！……前回、今回と製作した「チャンネルスイッチ」と「ループレバー」を、なんと各先着1名様にプレゼント！ 欲しい人は本コーナー宛にお便りくださいね。

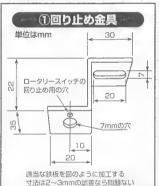
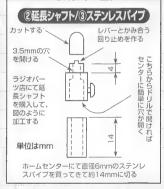
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル（株）エンターブレイン アルカディア編集部「特殊コンパネ最高」係まで。E-mailは、arcader@arcadiamagazine.com

機械式ループレバー

適当な鉄板を図のように加工する
寸法は2〜3mmの誤差なら問題ない

冒頭でも述べた通り、三和電子工業製のジョイスティック、JLW-TM-8をベースに、ループレバーに改造する。12方向への入力は、ジョイスティックの軸延長上に12接点のロータリースイッチを取り付けて、その出力を、そのまま基板に入力すればいいだけのこと。

ただ、そのままつけただけではロータリースイッチが空回りしてしまうので、ロータリースイッチの空回りを防止しつつ、レバーの自由度は損なわない形で、回り止めを設ければ完成だ。

レバー軸への穴開けと、3mmのネジ切り加工について補足。まず普通の電気ドリルで2.5mmの穴を開け、その後で3mmのタップ(ネジ切り工具)でネジを切ればOK。言うのは易し、だけど。

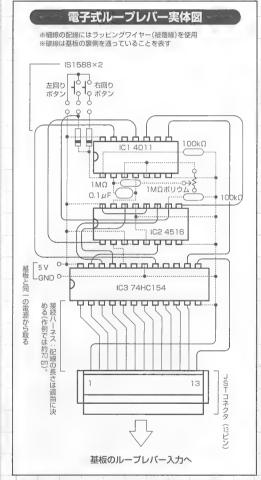
ロータリースイッチは、切り換えの瞬間に、2接点同時にONになる瞬間があるため、接点間にコンデンサを入れておくと、動作が安定する。怒などループレバーを使った初期のゲームをプレイしたときの誤動作を防ぐことができる。

ホームセンターにて直径6mmのステンレスパイプを買ってきて約14mmに切る

電子式ループレバー

前回同様、ループレバーの「レバー回転」での入力を、2つのボタンに担わせるための回路だ。

回路の右回りボタンを押すと、ループレバーを1方向分右に回したことに。左回りボタンを押せば、1方向分左に回したことになる。連射すると、押した分だけすばやく回転し、押しっぱなしで自動的にその方向に回転していく。押しっぱなし時の回転スピードは、回路中の1MΩの半固定ボリウムで調整可能だ。

この回路は、16進のカウンタICである4516を12進動作させて、12方向への入力を実現している。製作に必要なパーツは、電子部品専門店で一般的に入手可能だが、今回はサトー電気(044-222-1505)から購入した。通販も可能なので、ロータリースイッチの入手に苦労した場合は、ここから買うといいだろう。

使用部品表

部品番号	品名	個数
IC1	4011	1
IC2	4516	1
IC3	74HC154	1
ダイオード	IS1588	2
抵抗	1MΩ	1
抵抗	100kΩ	1
半固定ボリウム	1MΩ	1
マイラコンデンサ	0.1μF (104)	1
その他	JSTコネクタ、配線材など	

※このほか、穴あき基板、ICソケットなどを必要に応じて。

お便り紹介……「地獄めぐり」を皮切りに、基板を始めて早6年。持ち前の技術で自作したコントロールボックスに、14インチのテレビという倹約環境でスタート(涙)。後に業務用モニタ+ビデオRGB変換回路にシステムアップしました。近々パソコンを購入予定なので、また新たなシステムに作り換えなければ、と思いを巡らす今日この頃。／匿名くん

ジャンク新聞

第15号
平成13年3月30日発行
担当：はまー

ドリームキャスト、生産終了は悲しいけど、現行ハードでは一番「遊べるゲーム」が多いと思う。未購入の人、買ってみては？（安いし）

combo BBS 連続技掲示板

ついに「バーチャ4」が正式発表されましたね。大作シリーズの続編もいくつか開発されているようですし、格ゲーがまた盛り上がってきそうな気配がします。

ストリートファイターZERO3：豪鬼

●瞬獄殺（相手気絶）→（少し下がって）ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→中竜巻旋風脚→近距離立ち強Ⓟ→弱昇龍拳→百鬼豪砕→しゃがみ強Ⓟ→挑発

投げピヨリ（※1）を利用した瞬獄殺からのコンボです。百鬼豪砕はダウン投げ（※2）でつかみます。

※1：**投げピヨリ**……気絶値がある投げを持つキャラで可能なテクニック。投げで気絶させることができる状況で投げ抜けをされると（相手は気絶しない）、気絶を仕込んだような状態になる、というもの。そのあとは、気絶値のない技でも気絶させることができる。

※2：**ダウン投げ**……のけぞり中の相手にも決まり、かつ投げ判定が低い位置まで存在する投げ技は、ダウン中の相手を投げることができる、というもの。現在確認されているのは、オリコン中の投げ扱いの必殺技と、豪鬼の百鬼豪砕のみ。また、投げが成立するタイミングは相手キャラによって異なる。

（愛知県　電脳雑技団 風月ルイさん）

以前に『ヴァンパイアセイヴァー』で投稿していただいた電脳雑技団さんですが、『ZERO3』も一味違ったやりこみで送られてきました。『ZERO3↗』が発売されたのでタイムリーとは言えないかもしれませんが、使われている要素のいくつかはまだ使えるかも!?

ちなみに、「瞬獄殺→ジャンプ強Ⓚ」と「弱昇龍拳→百鬼豪砕」は確定ではありません。が、システムの関係上、コンボ数表示は23ヒットつながってるんで、ギリギリOKということで……。

ギルティギア ゼクス：闇慈

●足払い（カウンター）→戒（P）→｛近距離離立ちS（ジャンプキャンセル仕込み）→遠距離立ちS｝（ハイジャンプキャンセル）→｛K→S｝（ジャンプキャンセル）→｛K→S→HS｝→針・弐式

梅喧、紗夢、ディズィー限定で、足払いカウンターヒット後に戒（P）が空中でヒットします（ダウン回避不能）。一度メイにも入ったのを見たんですが、再現できませんでした。ちょっとガンバれば、戒（P）後に「ダッシュ立ちK→近距離離立ちS→陰……」も狙えます。闇慈は近距離離立ちSで相手のガードレベルを溜めやすいものの、ガードを崩すのは難しいので、下段からロマンキャンセルなしで陰につながるのはオイシイかも。

（千葉県　炎のゴマさん）

足払いを足払いフォルトレスキャンセルすることはさすがにできないので（笑）、意外と研究されていない方向性なのでは（対ファウスト限定の連続技は有名ですが）。カウンターヒットが絡めば、ザトーでしゃがみHS（カウンター）→足払い（ハイジャンプキャンセル）→｛K→S→HS→イグゼキューター｝、メイで足払い（カウンター）→｛近距離離立ちS→立ちHS｝→グレート山田アタック……、といった連続技も可能だったりします。キャンセルしないで出し切ってみるのも意外といいかも!?

SECRET COMMAND DATA BASE

～ケイブ特集&新コーナー予告～

横画面でも弾幕健在、「プロギアの嵐」発表で今が旬のケイブを特集！　と意気込んではみたものの、この会社のゲームって思ったより隠しコマンド少ないんですね。正面体当たりで勝負してるっていうか。

●エスプレイド

・倍率&コンボ継続時間表示

クレジット投入後、タイトル画面でボタン3つ全部を押しながらスタート。

●弾銃FEVERON

・魚太郎使用

コイン投入後、「←→↓↑→←↑↓」と入力すると、機体セレクト時に『魚ぽこ』のキャラである魚太郎が使用可能に。

・タイムアタックモードをリセット

タイムアタックモードプレイ中にA+Bを押したまま「←←→→←→→←←←→→←」と入力すると、スタート地点まで戻ることができる（ただし残りタイムは継続）。

さて、次回（次々号掲載）以降のこのスペースは、新企画「オレ流調整術！（仮）」を始めたいと思います。普段遊んでいるゲームで「ここをこうするだけで、もっと遊べるようになるのに」と思ったことはありませんか？　そんな小粒ながらもスパイシーなネタを提供し、なにかの事故で次回作に反映されたりなんかしたらこりゃスゲェ…というのが新コーナーの基本的な趣旨（例：GGXで、ジョニーは霧ハメできてもいいからLv2ミストファイナーの攻撃力をLv1以下にしてくれ！）。

真剣に検討を促すも良し、ネタと割り切ってギャグに走るも良し。内容の調整だけでなく、システム的な部分の要望、という観点もアリです（例：テトリスTAPLUS「待った」をかけると数手前に戻れたりすればいいのに……）。

というわけで、今号から「オレ流調整術！（仮）」への投稿も募集します。根本的な部分を改革する、大げさな案を考える必要はありません。あくまでゲームの延長といったレベルでOKです。ただし、単なるワガママにならないよう注意（例：○○弱いから強くしろー）。理屈（屁理屈）を楽しむ感じで

こんぼ昔話

～キャラ限定連続技～

当たり判定の違いで、キャラによって連続技が入ったり入らなかったり……、ということはよくあるが、そんな概念を超越した「普通ではあり得ない」つながり方をするキャラ限定コンボもある。今回はそんな特例コンボを集めてみた。

●ストリートファイターⅡダッシュ：春麗

（対 空中のダルシム限定）鷹爪脚×n（画面端まで）

特例コンボのはしりと言えるのがコレ。『ストⅡダッシュ』のダルシムは、空中で技をくらったときの吹き飛びモーション中に一瞬やられ判定があるため、こんな「お手玉」が可能だった。

また『X-MEN vs.ストリートファイター』でも、非ダウン技空中ヒット後の復帰モーション（本来は無敵）の終わり際にやられ判定があるなど、ダルシムは難を受けることが多い。図らずも（？）、見た目からくる特異な印象を表現しているというか……。

●サムライスピリッツ天草降臨：牙神 幻十郎

（対 後ろ向きの破沙羅限定）弱光翼刃×n

『天草降臨』の破沙羅は、背後から特定の技をくらったときの「垂直浮きダウン」にくらい判定があるため、その特定の技で「お手玉」ができてしまう。

背後からの連続技は、ほとんどの格ゲーでは大道芸に近い。しかし、『天草降臨』では防御崩しというシステムがある関係上、比較的簡単に狙うことができる。そのため、実戦で使えなくもない危険な「病気」になってしまった。なお、幻十郎以外のキャラでも同様のパターンが可能だ。

●K.O.F.'96：紅丸

（対 クラーク限定）「紅丸コレダー→しゃがみB」×n

紅丸コレダーでのダウンモーションは特殊なのだが、運悪くやられ判定を持ってしまったのがクラーク。ここに攻撃をくらうと地上くらい状態になってしまうことに「コマンド投げを連続技に組み込める」というシステムが重なって即死コンボに……。もっとも、クラーク自身が相当強いキャラだったので、そこまでヒドいことにはならなかったが（……そうか？）。

『K.O.F.'99』では、香緋のみダウン回避モーションにくらい判定がある、というのも。

情報求ム！

●**連続技掲示板**……ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。実戦向きか否かは関係ナシ！　旬のタイトルに限らず、埋もれてしまったマイナータイトルなどでも激募集中。

●**基板の裏側**……普通のプレイとは異なる、「？」な現象を募集。偶発的に起こってしまう特殊現象（バ○とも言う……）が中心だ。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

15

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G=ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティックトゥルーパーズ

■プロフィール■
パロプロVer.の「天空のレストラン」……ゲームデザインとトッピング以外で感じるストレスが不快。「バーチャ4」は池淵&片桐コンビの復活という情報だけで期待大。新宿西口「あの場所」で待ってるぜ！
dragon@blue.interq.or.jp

つまらない物だったら平気で他の娯楽へ流れて行くのは自然の摂理でしょ？

「武器」よさらば。

かつて盛況を誇った高田馬場BET50、新宿キャロットの閉店を目の当たりにしても、まるで感情が動かされない自分は一体どうしてしまったんだろう。新宿の片隅で〈gyシオン〉ちょっとセンチメンタルな気分になりたいシチュエーションは十分すぎるほど揃っているのに。そして、今月号でもいろいろ報じられているであろうAOUエキスポの雑感は他のメディアで書いてしまったが、あの時ほど否定的な気持ちではなくなってきている。ショックによる放心なのか、やや状態？　いやいや、あの時より幾分か正常な判断はできるだろうし、追い討ちをかけるのは僕の趣味じゃないからね。

冷静に考えると、今回のショーは「先祖帰り」なのだ。ハードの性能もプレイ時間も、ゲームの送り手・置き手の収益構造も受け手の興味も限界極まった新世紀。どこにも余裕なんてない。つまり「手を付けて変えられるトコロから変えてみよう」とした結果が、今回のショーで発表されたラインナップの数々だった……なんて言いすぎ？

先端技術の極みが0／1入力のデジタルを闇に葬り、とことんファジーでプレイヤーの思い通りに操作できる（と思い込める）アナログをメインストリームに押し出して来た。犬の散歩、スナップショット、殴り合いのケンカ。どれも実際の日常で行なわれ、目撃し経験する行為だ。それをお手軽にデジタル入力で楽しめたのが、僕が愛してやまないジョイスティックでありビデオゲームだった。この流れが加速するのなら、この言葉を呟くしかない。レバーとボタンで世界に刃向い、それを取り巻く日々で得た世界観で生きてきた自分としては。

「武器」よさらば。

60年代に世界が変なモノを見るような形で注目し、日本では誰も気付いていなかった本田技研のF1参戦、たった1年で世界は奇跡を目撃するのだが、実験場でもあるF-1の現場で得た先端技術を市販車にフィードバックするという思想は、社名がアルファベットになろうとも変わっていない。

最先端技術を試す実験場としてゲーセンと共通する部分がある……と考える自分は、タダの誇大妄想持ち？　ジョイスティック以外の入力デバイスを開発してきたエンジニアたち、それを最大限活かそうとしたゲーム制作陣が費やしてきた血と汗と涙は否定しない。そんな彼らと僕の思いを、踏みにじってほしくないだけだ。その結果、ワンプレイ500円のビデオゲームが出たとしても別にいいじゃん。デフォルトでコインを2枚しか受け付けないセレクター搭載のゲームであっても。

ただし、それらはソフト／ハードデバイスともに最先端の技術が活かされたゲームであってほしいのが、武器を奪われた僕の切なる願いだ。

プチ遊園地状態となったアミューズメントパークでお客さんが求めるのは……なんか比較対象が個人的な嗜好をさらけ出すようでナンだが「モーニング娘。」以上の高揚感であり「ダンサー・イン・ザ・ダーク」以上の衝撃であり「東京ディズニーランド」以上のリピート欲求だからだ。娯楽に飢えた面々の、おアシの奪い合いの最前線にプチ遊園地は放り込まれる。

「えー、戦いですかぁ？」とか「なんで他の娯楽と比べられなきゃいけないの？」と呑気な自称クリエイターの皆さんには、即転職もしくは廃業をお勧めします。デジタルからアナログへと幅を広げビデオゲームという娯楽は生まれ変わりました。ゲームセンターという表記は弊社のゲーム記事では使用禁止です（おっと言語）。アミューズメントパークでは遊ぶ層が全然違います。つまらない物だったら平気で他の娯楽へ流れて行くのは自然の摂理でしょ？　世界一のコンテンツプロバイダーを目指すのなら、総合エンターテインメント企業と名乗るのなら、避けて通れない道です。

今まで勝手に育ってくれたデジタル派を切り捨てる覚悟があるならやってみてよ。

レバーとボタンの焼き畑を広げてきたけれどもう作物が採れないから、新しい焼き畑を探しました。なんて絶対許さんきね。俺のテリトリーが2つもなくなるほど振り回されたのに、また頼られたって困るんだよ。レゲーが並ぶ古いゲーセンで膝を抱えて死ぬのはゴメンだし、こちとら正直、ココロの貯金はもう尽きかけている。

遊ぶ人に優しい娯楽には一切の甘えが許されない。遊ぶ人は別に心優しくないよ。

しかしカードで個人データ管理かぁ……一般店舗に置くには仕方がないけど。個人的にはサーバー立てて個人認証は網膜か指紋をセンサーでスキャン。一瞬で成績からプレイ環境まで呼び出せるぐらいの構想が見たかったけど。先駆者は、どんな姿勢であれ形であれ美しい。自らが築いた音ゲーの栄光を一台ずつに過去のモノとして極小化し、新たな価値観を模索し提示し始めたコナミが、今回のAOUエキスポで僕の心に一番残った。

「個人的にすげー面白いショーだったが」他メディアでの作文を読んだ友人からのメールだ。今ならイヤらしい笑みを浮かべて「一同感でちゅ」と僕も言うだろう。

ヒゲよさらば!!
目目よさらば!!
ディージェイよさらば!!
クリームパンでさようなら!!
……なにかあったの？
クリムゾン？
Q：ゼロアッパーで俺が6連敗もしたのはナゼですか？
①俺がユーリだった。
②敵がディージェイだった。
③俺がエックスイズムだった。
④俺がヘボだった。

編集者談！ やれば楽しいのは判る。ショー出展ゲームはお世辞ではなく、プレイしている最中はどれも楽しかった。「そういうゲームの必要性」も納得できる。けど、もっと純粋にプレイヤーたちは「面白くねぇ！」って吐き捨てていいんじゃない？　「やるもんねぇよ」は多くの諸氏の意見だ。なら居場所を追われているだけの現状を、微塵も肯定しちゃいけないんだよね。

俺のパソコンでアーケード

今回で連載も最終回。そこで、エミュレータに詳しい裏ニュース君(1の方)氏に、エミュレータの本家「MAME」について語っていただきました!!

Text：裏ニュース君(1の方)

Rescue Emulator!

約1年に渡って連載してきたレスキューエミュレータも、今回で最後です。今まで、様々なエミュレータに関する情報を伝えて来ましたが、今回は初心に戻る意味を込めて「MAME」についてです。ここまでエミュレータという単語が世間に広まったのも、「MAME」の功績が大きいでしょう。そこで、裏ニュース君(1の方)氏の話を元に、もう一度基礎から見直してみてはいかがでしょうか?

俺のPCでエミュレータ!!

「母ちゃん、時代はITなんだからパソコン買ってくれよ。今はパソコンがないとできる男になれないんだよ!!」

そんな馬鹿な台詞を吐いてパソコンを買ってもらったはいいものの、雑誌やテレビで紹介されていたようにメル友はできないわ、無理して少ない小遣いから捻出して購入した「特打」で必死にブラインドタッチを練習するが、いつになっても文字入力はできないわ、友達なんかにエロゲーの貸し借りをしようと持ちかけたら「ごめ～ん、俺さぁiCubeなんだよ。ほら、俺将来デザイナーを目指しているからさぁ」なとと言われてしまい、パソコンへの情熱が購入当初より大幅に減少してしまうも、ある日ゲーム系サイトを眺めている時にたまたま見つけたエミュレータというモノにドップリハマってしまい、Myパソコンがプチトライタワー状態になっている一寸ダメな人間は日本国内だけでも10,000人以上はいると予想され、例えば「Raine」なんてアーケードエミュレータならばTAITOの出していた名作基板「F-2」のゲームが30本近く、「MAME」なんていうモンスターアーケードエミュレータならば2500本以上のアーケードゲームがWindows上で動作する訳で、それを考えただけでも「パソコン買ってよかったっス!!」もう自分には「MAME」のない生活なんて考えられないっス!!」って感じで、まずは「MAME」についての簡単な説明です。

この「MAME」というエミュレータは、現在約2,500本ものアーケードゲームに対応している「世界最大最強のアーケードゲームエミュレータ」です。

また「MAME」は、プログラムの元となるソースコードが公開されているという理由から、DOS用「MAME」をベースに様々な機能を付加した「クローンMAME」というモノが存在しています。それらの「クローンMAME」やオフィシャルの「MAME(DOS開発チームがリリースしている正規のWindows用MAME)」には、追加機能や安定性などそれぞれ一長一短があります。そこで、ユーザーは各「MAME」の機能を十分に把握し、やりたいゲームや自分に合わせた「MAME」選びをするのがIT時代のデキる男みたくてカッコいいかもしれませんね。

デキる男が「MAME」をやるかははなはだ疑問ですけど。

MAMEの基本はこの3つだ!!

すべての起点となった元祖MAME
http://www.mame.net/

まずはオフィシャルチームが開発している正規のWindows用MAME「MAME32」です。

このMAMEは開発チームが正規にリリースしているオフィシャルのWindows用MAMEです。このMAMEの特徴は

- **●オフィシャルチームが開発しているので最も信頼できるMAME**
- **●クローンMAMEと比べてしまうと機能が若干少ない**
- **●安定性は現在公開されているどのWindows用MAMEよりも良い**
- **●すべてのインターフェイスが英語**

という点です。

ちなみに、昨年に公開された「MAME 37β8」というバージョンでは、某社が発売していた「麻雀ゲーム」に大量対応したのですが、前バージョンで動いていたゲームが動かなくなる……という不具合が生じてしまいました。この時、他のクローンMAMEはこの不具合を最後の最後まで修正することはできませんでしたが、この「MAME32」だけは一応ある程度の不具合を修正することができた……なんて話があったりします。そんな訳で、このMAMEはとりあえずダウンロードしておくことをオススメします。

シューター御用達の連射機能付きMAME
http://arcadeathome.efront.com/umame32/

次に[illegible]MAMEを開発したオフィシャルチームとは[illegible]人たちが作成したクローンMAME「UnofficialMAME」[illegible]オフィシャルチームが作ってい[illegible]「[illegible]ャルMAME」!! ん～、覚えやすくていいですね。

[illegible]AME」にはオフィシャルな「MAME[illegible]」が搭載されています。[illegible]の好きな時にON/OFFができる[illegible]ボード(特にALTキー)を連打し[illegible]自分の趣味はシューティングゲームで弾を避けて撃ちまくることです!」なんて感じにバイトの面接で宣言できちゃう自称「ニュータイプ」な方はかなり重宝すること間違いないでしょう。ニュータイプな人間が連射機能を必要とするかははなはだ疑問ですが。

そんな訳で「UnofficialMAME」の特徴は……

- **●オフィシャルMAMEと同等の安定性(でもMAME32よりはチト不安定)**
- **●ゲーム中にON／OFFが可能な連射機能を搭載している**
- **●海外製なので当然英語**

ってな感じです。ま、一言で言うと「連射機能を搭載し、ある程度安定性の高いMAME」ってことになりますね。個人的にはかなりオススメです。

英語がわからなくてもこのMAMEなら安心!!
http://www.emuhq.com/mamelang/

そして最後に紹介するのが「多機能&マルチランゲージ(多国言語)」がウリのMAME「MAMELang」です。

今まで紹介した2本のMAMEにはメニューおよび各種設定項目が「英語」という問題がありました。そりゃ、海外製のソフトウェアな訳ですからメニューが英語なのは当然です。しかし、英語ができる人間なんてのは非常に限られていることは間違いなく、例えばMAMEのためにNOVAに通い一日海外留学なんかをして「I,My,Me,Mine」あたりから勉強していたのでは、MAMEの英語が完全に分かるまでに数ヵ月近くを要してしまいます。ま、こりゃこれで人生の勉強になるかもしれないので良いかもしれませんが、もしも母親なんかに「母ちゃん、MAMEがやりたいからNOVAに通わせてくれよ。MAMEができないとデキる男って認めてもらえないんだよ、学校で」なんてクダラナイ理由を堂々と言おうモノならば、良くて黄色い救急車へ通報、最悪の場合には家を勘当されてしまう可能性がなきにしもあらず[illegible]ので、ここはおとなしく多国言語の「MAMELang」を使用して日本語環境でのアーケードエミュレーションを行なうのが吉かなっと。

そんな訳で、こちらのエミュレータの特徴です

- **●英語のほか日本語・ドイツ語・中国語・フランス語……など様々な言語モードに切り替えられるので英語が苦手な人でも安心して使用することができる**
- **●なんと連射機能を搭載**
- **●ゲーム選択ウィンドウが日本語化されている**
- **●エミュレーション[illegible]をオーバークロックすることが可能**

と、まぁ[illegible]機能かつ初心者向けな作りとなっています。

ちなみに[illegible]「オーバークロック機能」はかなり注目です。これは「[illegible]」のように処理落ちをするゲームをオーバークロ[illegible]、何百発弾幕が張られようが処理落ちせずにエミュレーションを行なうという機能です。例えば「海底大戦争[illegible]ちなしでもバリバリ気合で弾をかわすことが可能だぜ。だって俺ニュータイプだし」なんて感じにシューティングに自信を持っているユーザーには非常にたまらない機能だったりします。まぁそれ以前に、普通の人間が処理落ち前提で開発されたゲームをクリアするのは、非常に困難な気がしないでもないですが。

ちなみに「MAMELang」は、初期状態では言語指定が英語になっているので、日本語メニューへの変更方法を一応……。

●メニューから[Language]→[Japanese]を選択すると自動的にMAMELangが再起動をする

これにて日本語モードに変更完了。

さて、この「MAMELang」というエミュレータが多機能だからオススメなのか? と問われれば、答えは「NO」です。実はこの「MAMELang」というソフト、「非常にバグが多い」のです。まぁ、アレですよ。世の中には完全無欠のソフトなんかないってことですな。アハハハ。

君にオススメのMAMEはどれだ?

そんな訳で3種類のMAMEを紹介しましたが、結論としては「MAMELang」の日本語モードでMAMEの基本的な使い方を覚え、シューティングゲーム等の連射を必要とするようなゲームは「UnofficialMAME」を、「UnofficialMAME」では正常に動作しないゲームは「MAME32」を使用するってな感じにケースバイケースで使い分けるのが最も賢いMAMEの使い方じゃないかなっと。

みなさんも以上のことをふまえて、楽しいMAMEライフを送ってください。ではでは。

裏ニュース君(1の方)

パソコン技術の向上とともに、着実に進化し続けるエミュレータ。一日おきに新たに対応するタイトルが増えたり、新しい機能が追加されている。はたして今年中に、どこまで対応するタイトルが増えるのか? 楽しみであるとともに、アーケード業界としてはある種の恐怖も覚えるところだ。

ネオジオやるなら業務用!

メタルスラッグ	¥6,000
餓狼マークオブザウルブス	¥10,000
KOF94	¥500
KOF95	¥2,000
KOF96	¥2,000
KOF97	¥10,000
KOF98	¥6,000
KOF99	¥10,000
KOF2000	¥38,000

週1FAXで情報を配信!

週に一回基板の在庫情報をFAXにて送付。
登録無料!電話またはFAXにて受付いたします。

詳しい情報はホームページへGO!

全てのアーケード情報はここから!
コンテンツ充実、提示版も盛り上がっています。

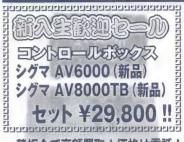
http://www.gfront.com

ホームページ上で買い取り価格、販売価格の確認が出来ます。

業務用ネオジオカセットの在庫ならG-FRONT(ジーフロント)!!

ジー・フロント G-FRONT

TEL03-3255-0013
FAX03-3255-3818

〒101-0021 東京都千代田区外神田4-13-7 アズマビル2F
営業時間10:00～20:00 年中無休!!

基板全て高額買取!価格は電話!
週1FAX情報にも買取り価格出しています!

お奨めPCB!!

CP2マザー	¥3,000
ST-Vマザー	¥3,000
アウトフォクシーズ	¥12,000
アスラ斬魔伝	¥18,000
エスプレイド	¥23,000
きらめきスターロード	¥13,000
ぐわんげ	¥13,000
サイヴァリア	¥58,000
サイバトラー	¥8,000
ダンシングアイ	¥13,000
テトリスザグランドマスター2プラス	¥88,000
ドルアーガの塔	¥30,000
ネオジオマザー	¥10,000
バトライダーB	¥8,000
バトルガレッガ	¥10,000
ブリキワン	¥6,000
ホットギミック	¥5,000
ホットギミック3	¥15,000
ホットギミック快楽天	¥5,000
マジックソード(初版版)	¥30,000
マッハブレイカーズ	¥10,000
ミスタードリラー2	¥58,000
ワルキューレの伝説	¥30,000
首領蜂	15,000
魔法大作戦	¥15,000

ネオジオカセット(業務用)

ASO2	¥2,000
クイズKOF	¥1,000
ぐるりん	¥1,000
原始島2	¥13,000
ゴーカイザー	¥3,000
サムライスピリッツ	¥500
ストライカー1945プラス	¥13,000
ソニックウイングス3	¥5,000
ナイトメアインザダーク	¥48,000
ニンジャコマンドー	¥4,000
ニンジャマスターズ	¥3,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	¥1,000
風雲スーパータッグバトル	¥4,000
ブレイジングスター	¥6,000
マジカルドロップ2	¥2,000
マジカルドロップ3	¥3,000
マジシャンロード	¥5,000
ミューテーションネイション	¥1,000
メタルスラッグ2	¥7,000
メタルスラッグX	¥10,000
ラストリゾート	¥2,000
リアルバウト餓狼伝説2	¥2,000
リーグボーリング	¥1,000
龍虎の拳	¥1,000
龍虎の拳外伝	¥2,000

時代を独走! 大胆不敵な中古ゲーム専門誌

A5版132ページ/季刊(3、6、9、12月初旬発売)
定価・本体760円(消費税が別に加算されます)

「世間一般に大きく顧みられることなく埋もれた良作を、発掘して提供する」そんなコンセプトのもとに作られた、日本初の中古ゲーム専門誌。掲載機種は、ファミコン、スーパーファミコン、メガドライブ、PCエンジン、セガサターンの5機種。「新しくなくてもイイものはイイ!」現行機種、新作ソフトなどの「新しさ偏重」に反旗を翻す、漢の心意気満載の一冊。

こだわりユーザー御用達! 発掘系ゲーム専門誌

A5版180ページ/年2回刊(4、10月初旬発売予定)
定価・本体980円(消費税が別に加算されます)

その年を上半期と下半期に分け、半年ごとのゲームソフト売上ランキングを200位まで掲載し、それとともに「この半年のベストゲームはこれだ!」というソフトを売上に関係なく編集部で厳選。通常のゲーム誌からはあっという間に消えてしまうソフトを丹念に拾い上げ、職人的こだわりで語り尽くす、読み応え満点のゲーム書籍。

煩悩ゲームの世界 女のコにしか見えないゲームワールド

鈴木純平

B6版/164ページ/本体価格950円

煩悩…それはロマン系

普通に遊べば普通のゲーム。しかし「煩悩力」を持って遊べば、友情は愛情へ、ライバルの男たちの台詞にも愛が溢れてくる。そんな乙女たちの心を刺激してやまないゲーム、それが煩悩ゲームなのです。

■掲載している主なゲーム
ファイナルファンタジー/幻想水滸伝
東京魔人学園/ゼノギアス
ザ・キング・オブ・ファイターズ…他

株式会社キルタイムコミュニケーション 〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル 販売部 Tel.03-3555-3431 FAX.03-3551-1208

日本縦断ゲーセン探検隊

ゲームセンターマップ

今回の舞台は、牡蠣や毛利元就で有名な広島（市内）だ。近畿地方で勢力を誇うプロバックス系列店とアミパラ系列店は、店内のディスプレイが異様に練り込まれているのが印象的だった。移動は、広島市内を走る路面電車の広島電鉄が、本数も多くて便利（市内150円）。掲載された店を走破するつもりなら、１日券（600円）を利用しよう。

※記事は、取材を行なった2月下旬のデータをもとに構成しています。

TEXT：柵太郎&ひで
イラスト：塩原パテオ

カプコンの新作『ガンダム』に魅了されるあまり、取材中に見かけた『EXレビュー』にすら過剰反応を見せるザクレロマニア。スルメおあずけに対し、布団に尿という愛猫の抗議活動にへコんでいる。

ひで隊員

第14章 広島市内ゲームセンターはえーとこじゃけえ！

柵太郎隊長

ライター兼ゲームセンターマッパーという胡散くさい職種で、クレジットカードを作成できた奇跡の人。広島名物牡蠣飯弁当の赤いしゃもじ型容器でZUNTATAのロゴを思い出したそうな。

ゲームが授業!? 学校風ゲームセンター

JOYサンモール（社立ジョイサン高等学校）

●広島市中区紙屋町2-2-18　サンモール4〜5F
☎082-241-8564
●営業時間：10:30〜20:00

●店員通信「学校をテーマにしたゲームセンターです。架空の学校の生徒になりきって、勉強ではなくゲームに励んでください。4月の新入生をお待ちしてます」

●調査報告「店長が校長役。コンパネと椅子が木目調の店内や、黒板風の掲示板は学校そのもの！　ジャンルごとに、シューティング部や対戦格闘部などが設定されている。プレイ料金の安さも手伝って、4時以降はレベルの高いバトルが繰り広げられるぞ」

サービス&イベント情報

4月19〜22日はジョイ高１周年イベント。TVゲーム全台50円、学割台（1コイン2クレジット）。

イチオシ台　リクエスト筐体

取材時は、ヴァインパイアセイヴァーがリクエストされていた。先生（店員）に直接相談してみよう！

●URL：http://www.provanet.co.jp/

アルコール片手にディーラーと勝負

ブラックジャック広島店

●広島市中区新天地1-21
☎082-246-4352
●営業時間：10:00〜25:00

●店員通信「１Fは最新機種が広島で１番早く遊べるお店です。2Fはアルコールを片手にブラックジャックやルーレット、メダルゲームが楽しめます」

●調査報告「18才未満入場禁止の2Fのメダルコーナーは、ジャズが流れる30年代アメリカ風のフロア。お酒を飲みながら、ルーレットとブラックジャックが楽しめる（チップ30枚＋ドリンクで1000円）。新作の入荷が異常に早い１Fもチェックするべし」

サービス&イベント情報

丁寧な接客サービスはピカイチ。2月末の時点で『太鼓の達人』が入荷されていた、早ッ。

イチオシコーナー　2Fディーラーテーブル

カクテルをやりながらの本格派カードやルーレットプレイは、ムーディーで素敵な大人の時間を演出。

●URL：http://www.provanet.co.jp/

銀幕脱衣だ門　さて、今回の脱衣だ門はアミパラTOYOさんを紹介だ。TOYOさんでは、雀ゲームメーカー日物がテクノロジーの粋を集めた「DVD麻雀BINKANリップス」（画面をタッチする）が稼動中。「何人目のこの女優は必見！」という、アミパラ2000の店長藤井さんの直筆POPまで貼っている凝りようだ。その情熱に五千点！

激！アイコン情報 格 格闘ゲームが盛んな店 音 音楽ゲームが盛んな店 シュ シューターが集まる店 メ メダルゲームが多い店 安 全般的に料金設定が安い店 レ レトロゲームが充実している店 連 連射装置などのサービスのある店

ディスプレイにこだわるVF強豪店

アミパラTOYO

●広島市中区流川1-15
☎082-249-8026
●営業時間：10:00～25:00

●店員通信「アットホームな雰囲気を大事にしているお店です。景品はバンプレ、キティグッズが大変充実しています。夜来るとスゴイ光景が見られます」
●調査報告「歓楽街の中心にあるので、22時以降は様々な職種のるつぼと化す。ストⅢ3rdとVF大会には、関西、近畿、中国地方の猛者が集結。パズルゲーム上級プレイヤーの常連もいる。ガチャポンのHG、SRシリーズがUFOキャッチャーで取れる」

サービス&イベント情報
4月にストⅢ3rd第5回大会、5月にVF3tb第16回大会と、月に一度のペースでゲーム大会有。

イチオシ台 beatmania complete MIX2
beatmania complete MIX2に高級スピーカーBOSEを接続！ 高品質な音を肌で感じてくれ！

●URL：http://www.amipara.co.jp/

体感ゲーム全台イージー（2F）、クリアせよ！

広島GIGO

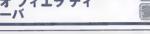
●広島市中区本通3-5
☎082-541-6345
●営業時間：10:00～24:00

●店員通信「広島と言えばやっぱり、サンフレッチェか広島GIGO。広島GIGOは広島の中心部本通のド真ん中で、あなたのハートをキャッチします」
●調査報告「広大な面積の4フロアからなる、きれいなアミューズメントセンター。2Fの体感ゲームは全台イージー設定なので、練習するには最適。3Fでは、『スパイクアウトファイナルエディション』通信台がまだまだ大人気だった」

サービス&イベント情報
土、日は中国お面の謎の東洋人が、店内を徘徊して各種サービスを行なっている。即、つかまえろ！

イチオシコーナー 2F体感ゲームフロア
イージー設定の上に1PLAY100円のゲームが多い。セガの真骨頂、体感ゲームをGIGOで遊ぼう。

駄菓子屋まであるハイスコア集計店

パリオ フィエラ ディ プローバ

●広島市中区紙屋町２－２－１８
☎082-242-7588
●営業時間：10:00～24:00

●店員通信「広島で１番のシール機のお店。3月末まで、卒業記念デジカメイベントを実施中です。皆様の御来店を心よりお待ちしております」
●調査報告「イタリアをテーマに店内装飾されたパリオでは、アルカディアのハイスコア集計が行なわれている。店内や筐体に現在のハイスコアが貼ってあるので、励みにしてがんばってみよう。１Fのプライズコーナーは、取り易さ重視の設定だ」

サービス&イベント情報
雨の日サービスイベント、誕生日イベントもある。

イチオシ台 駄菓子屋
B1にある駄菓子スペース。店内でも飲食オーケーだ。でも、筐体にジュースをこぼさないように！

●URL:http://www.provanet.co.jp/shop/palio/index2html

店舗の上にはボーリング場

プリッズ広島店

●広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F
☎082-222-8072
●営業時間：10:00～24:00（土・日・祝9:00～24:00）

●店員通信「広島市の中心地、八丁堀にあるお店です。最新ゲームはもちろん、オールドゲームも常時設置しています」
●調査報告「シューティング系には連射装置を装備。メダルゲーム専門用語や、入荷＆撤去情報が筐体に貼られていて親切だ。PLID'S CLASSIC GAME COLLECTIONコーナーでは、往年の名作が稼働中。毎月22日（ボーリングの日）には、サービスもあり」

サービス&イベント情報
毎朝サービスで、日替わりで5台のゲーム機に１クレジットサービス。

イチオシ台 RIDGE RACER V Arcade Battle
4台設置のリッジⅤでタイムトライアルコンテストを堂々開催中。なんと1プレイ100円だぞ！

深夜27時のパラダイス

ヒロデンプラザ ゲームコーナー

●広島市中区平野町10-16
☎082-243-5000
●営業時間：（月～木）10:00～24:00、（金）10:00～27:00、（土）8:00～27:00、（日・祝）8:00～24:00、祝日前日は～27:00

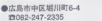
●店員通信「大きな駐車場完備。週末は深夜3時まで営業。皆様の御来店をお待ちしてます」
●調査報告「最新の音楽ゲームがきっちり入荷されているぞ。2階はボウリング場だ」

サービス&イベント情報
毎週水曜、人気ゲームの時間限定フリープレイあり。

イチオシ台 鉄拳タッグトーナメント
夜には閉店した他のゲーセンからゲーマーが集まって、バトルが白熱。

URL：http://www.hiroden.co.jp/plaza/

音ゲーが熱い50円ゲーセン

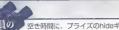
WINDY堀川店

●広島市中区堀川町6-4
☎082-247-2335
●営業時間：10:00～24:00

●店員通信「ビーマニ、ギタフリ、ドラムマニアは100円4曲です。格闘ゲーム、シューティングは50円です」
●調査報告「台数は少ないが、音ゲーの上手な常連が集まるアットホームな店。対戦では鉄拳TTとストⅢ3rdが熱い」

サービス&イベント情報
店員さんは全員女性。女の子でも気軽に入れる。

イチオシ台 音楽ゲーム
100円で、しかも曲数がようけ多いという良心設定だ。

ひで隊員の探検夢日記

広島といえばお好み焼き。悩んだ末に入った店の、広島焼きはおいしかったけれど、隣のサラリーマンが訊ねてもいないのに「あそこのオカマバーは楽しいぞ。うしゃしゃしゃ」と教えてくれた。今日は、そういう取材じゃないのです。うしゃしゃしゃ。

ひで隊員の人生最悪の日
空き時間に、プライズのhideギターストラップを虎視眈々と狙うひで隊員。500円（隊長の金含む）も使い、ようやくゲットしたが、「あー！ 僕の欲しい色はこれじゃないのれすー」と駄々をこね、店長に無言で交換を要請。昼食では具とごはんが少なすぎるせつない中華丼をふるまわれ、挙げ句の果てにホテル宿泊券を落とす。

広島の電脳戦機聖地

ハイテクセガパドック

●広島市南区松原町5-15
☎082-262-3335
●営業時間：10:00～24:00
●アクセス：JR広島駅南口徒歩１分

●**店員通信**「おっ!?　載っちゃった!?　うわぁーい!　全国デビューだ！　やったよ！　おれ、ついにやったよ!!」
●**調査報告**「1Fはプライズとプリクラコーナー。2Fはビデオとメダルコーナー。一般客とマニアが共存する店内の雰囲気は、セガ系列店とは思えない異端児的なノリだ。はじけた店内の様子は、一見の価値あり。バーチャロン5.66の大会には他県からも参加者が来る。15時から18時あたりがピークに達するぞ」

サービス&イベント情報
GGX大会、バーチャロンオラタン5.66大会を企画中。プライズの景品もとりやすくなっているぞ。

イチオシ台　電脳戦機バーチャロンオラトリオタングラム5.66
ギャラリー席、専用ノート、大会リポート完備の戦場。広島VRの聖地の名は伊達じゃないのだ！

ディスプレイセンスが近畿No.1

アミパラ2000店

●広島市西区西観音町3-3
☎082-297-7135
●営業時間：10:00～24:00
●アクセス：広島電鉄西観音町停留所徒歩1分

●**店員通信**「当店はビデオ、音ゲー、ダービーオーナーズクラブなど、最新機種が入荷しており、店長だにえるの私物レトロゲームもある熱い店です」
●**調査報告**「サトちゃんや大漁旗、猫の写真でデコレーションされた店内は、不思議な魅力で溢れている。ビーマニシリーズは、ほぼすべて入荷されている。2ヵ月に一度のDOCの大会には、他店の代表プレイヤーも参加。巧みな実況が好評なのだ」

サービス&イベント情報
4月中旬に広島県内で最大級となったダビオナ大会を開催。毎回広島県最強を決定しているのだ。

イチオシコーナー　レトロゲームコーナー
メーカーごとにレゲーをカテゴライズ。コンセプトがしっかりしたレトロゲームコーナーだ。

●URL：http://www.amipara.co.jp/

ダイナミックな低価格、全部50円！

CIAO!

●広島市南区西蟹屋1-1-2
☎082-568-5027
●営業時間：10:00～24:00
●アクセス：JR広島駅南口徒歩5分

●**店員通信**「3月25日にOPEN１周年を迎えます。明るい雰囲気の店なので是非１度お越しくださいませ」
●**調査報告**「ゲームの台数は少ないものの、全ゲーム50円（音ゲー含む）、おまけにジュース80円という安さ爆発店（プリクラは200円）。15時から18時あたりが学生客で賑わう。また、店内にiMacが4台設置されていて、30分間無料でインターネットを楽しめる。二階のビリヤードクラブから、食事を出前してもらうこともできる」

サービス&イベント情報
景品スタンプがたまったらアイスクリーム１コorプリクラサービス。

イチオシ台　音楽ゲームコーナー
ビックリプライスの１PLAY50円。しかも、取材時はビーマニがフリープレイ。ようけやりまっせ、ほんま。

●URL：http://www.provanet.co.jp/shop/ciao/index.htm

年季の入った50円ゲーセン

ゲームプラザレッツ

●広島市南区松原町4-8　新広ビル2Ｆ
☎082-263-2442
●営業時間：9:00～24:00
●アクセス：JR広島駅南口徒歩3分

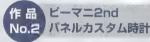
●**店員通信**「22:00～24:00の間、土曜日以外は対戦の一部がフリープレイになります。ハイスコアも集計してますので、遊びに来てください」
●**調査報告**「場所はパチンコ屋マンモスの2Fと覚えよう。昔のゲーセンの雰囲気を保っているが、室内は禁煙（喫煙所がある）。ゲームは、ほぼビデオゲームオンリーで1プレイ50円！　連射装置も完備しているのでスコアラーも集まってくるぞ」

サービス&イベント情報
毎月1回はゲーム大会を行なっています。上記のフリープレイサービスも実施中です。

イチオシコーナー　テトリスT.A.PLUS
グランドマスターのランキングボードに名を刻もう。50円なので、思いきり修練を積めるぞ。

オリジナルPOP&インストエキシビション

各ゲーセンの個性を演出する重要なキット、それが店員制作のインストラクションカードや宣伝用POPだ。このコーナーでは、そんな愛の篭った作品にスポットを当てて紹介していくぞ。ゲーセン経営の小技が詰まった作品群を、まずは見てくれ！

作品No.3　オリジナルビーマニターンテーブルコースター

コムテックタワー（愛知県名古屋市名駅）

「ビーマニのオリジナルターンテーブルコースターです」
★デザインと、コースター盗難防止も兼ねる一品。こんな、ちょっとしたものが嬉しいかも。

作品No.2　ビーマニ2ndパネルカスタム時計

チャレンジャーコーハツ店（大阪府東成区東今里）

「ビーマニ2ndのパネル（本物）に穴を開けて時計にしました。なのに店よく時間を聞かれます。どうやら、時計だと気付かれていないようです（苦笑）」
★やっぱり気付かないと思う。

作品No.1　オススメゲーム診断テスト

アミパラ2000（広島県広島市西区）

★「イジメルつもりは無いが、動物に逃げられる人→JUMBO SAFARIをプレイ」という様に、的確な導きが与えられる。やりたいゲームが特にないときには結構重宝するぞ。

ゲームセンターマップでは「地元ゲームセンターの情報」「ユニークなゲーセン情報」「店員自慢のオリジナルポップコンテスト」を募集中です。すべての宛先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係、E-Mailでの投稿は、location@arcadiamagazine.comまで

ハイスコア全国集計

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2001年2月18日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

本コーナーは記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

圧巻、アイテムボルカノン現象

通常の勲章を画面中に110個以上存在させると発生する「アイテムボルカノン現象」。これで多数出現する倍率アイテムを回収し、得点倍率を上げていけば点数が急激に伸びていく。アイテムボルカノン中にさらにもう一度ボルカノンを起こす、通称「Wボルカノン」も場所によっては可能で、これが成功するかどうかで大きな差が出る。

なお、チェリィ(ストーク)なら2面のボス～3面の道中で、倍率カンスト(9億9999万9999)することができる。

現時点では1面以外のボスではタイムを優先し、ボルカノンを起こしつつも速攻でボスを破壊していく方針だそうだ。

ちなみにボスはパーツの点数が高い。特に5面ボスのビットはストークならボムを3発使って破壊しているようだ。

シングルの稼ぎ頭はチェリィ(ストーク、リフレクトフォース)だが、これは機体の性能もさることながら、面構成が稼ぎに適していることが大きい。

一方、タッグモードのトッププレイヤー達が使用したキャラは、ロミ(リフレクトレーザー)&チェリィ(リフレクトフォース)。場面に応じてレーザーとフォースを使い分けるのは2人プレイならではの戦略といえる。タッグでは別々に狙ってくる敵弾をどう誘導するかが大事だそうだ。

ちなみに1面クリア時の倍率は8.5億で、ALLクリア時の倍率は24.8億だったとのこと。

次回からは、シングルのキャラ別集計(隠し機体の使用も可)がスタート。ますます熱い戦いが繰り広げられるだろう。

シングル

順位	スコア	プレイヤー	店舗
TOP SCORE	7京8119兆1949億0264万2650	ISO	AMランドケンタゴン(東京)
2	7京7856兆3807億4901万8790	とりあえず埋葬回避？ 来月リベンジ㊄WIZ	個人申請 プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店(東京)
3	7京6660兆9913億3068万8720	GW-ボルシチT、S	マットマウスパートⅡ(神奈川)
4	7京5979兆9901億6750万5410	次はカーマイン 京.N㋣	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)
5	6京8617兆0319億6159万8450	あうとろー	ゲームプラザトンガ王国(愛知)

タッグ

順位	スコア	プレイヤー	店舗
TOP SCORE	15京2942兆1201億7747万1730	Clover-YMN&Clover-TAC	個人申請 ゲームランドコンティニュー(千葉)
2	14京2335兆8272億0542万1960	ISO&MYS	AMランドケンタゴン(東京)
3	13京1837兆7442億0191万3590	HYAKU－さめじま会長&A・BOY	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)

26,600,000

何か足りない.あみ

プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

まとめ焼きで大量得点を狙え!

本作は久しぶりの固定画面、敵を全滅させることでステージクリアとなるアクションゲーム。稼ぎも方一個の火の玉で敵を全滅させると高得点のダイヤが出現したり、ボスで粘って稼いだりと、この手のゲームの王道をゆくシステムになっている。

スコアのカギを握るのが、きんちゃく袋のようなアイテム。これを取ると得点の倍率が2倍→4倍と上がっていき、最高8倍にまで成長する。

この倍率が上がった状態で一個の火の玉で敵を全滅させ、ダイヤを回収すればとんでもない大量得点が獲得できるというわけだ。

また、ボスで稼ぐのも重要なポイント。永久パターン防止キャラの「カボチャ」が出現したあとも、これを避けつつ粘って稼がなければならない。

14'32"756

Tomi

プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

限界ギリギリ、ドリフト命

初級から上級まですべてのコース、さらに最後に出現するボーナスコース「SUNNY BEACH」(初代リッジレーサーのコースで、今作では夜景の中を走行できる)を完走したタイムがG・Pモードのタイムだ。

このモードで最速タイムを出すにはすべてのコースに精通している必要があることは言うまでもない。5コースに渡る長丁場のタイムアタックは、1コースでのタイムアタックとは違った厳しさがある。

45,867,101

フレンチポッパーやま@ADD.

個人申請 キャノンショット西大寺店(奈良)

決めろ! トリックスマッシュ

数多くのルートが存在するが、稼ぐためには面数の多いルートを通ることが必要不可欠。また、面クリア時のクリアタイム、ボールをなるべく落とさない、そして最後のブロックをトリックスマッシュで破壊する、の3つでボーナス得点が加算されるので、なるべくすべて実行していきたい。トリックスマッシュはいわゆる貫通弾で、これを使ってクリアタイムを縮めていくことが稼ぎのポイントだそうだ。

デスモード

6'31"08 レベル999

カプースチンにはまってます nov

個人申請 ゲームオフ(三重)

テトリス・ジ・アブソリュート ザ・グランドマスター2 PLUS

デスモード レベルカンスト達成

PLUSになって追加された新モード「デス」。その名の通りプレイヤーを瞬時にゲームオーバーへと追いやる超難度のモードで、スタート直後からブロックの落下時間が凄まじく速く、接地からくっつくまでが一瞬だ。

このモードでレベル999を達成し、同時にデス-Gmの称号を獲得したのは、前号143ページで三原氏(アリカ)がコメント中で挙げた「nov」氏。

同氏によるとデスモードのレベル500以降では、ブロックを段差のある地形に落として時間稼ぎをしないと苦しいため、通常時とは違って地形が平らになりすぎると逆に危険とのこと。

また、平らな場所だとブロックがきちんとはまる置き方ができないため、NEXTの先行入力が早すぎるとブロックが回転してしまって困るとのこと。

©TAITO 2000 ©SUCCESS 2000

182,220,500

はっしー

個人申請 AMランドキョンタゴン(東京)

BUZZパターンいまだ進化中

レベルアップ時の無敵時間を利用し、弾幕に重なれば大量バズが可能なのは周知の事実。そのタイミングやゲージ調整なども含めたパターン作りも次第に進化しているが、今回は2ミスでのスコア更新となった。

通常ステージではある程度バズったうえで破壊率100%を取り、増やしたボムをX-ステージで使うというのがリビジョンでの常識だ。

ちなみに今回のスコアのX-D突入時の点数は約1億1千万とのこと。

©2000 PSIKYO ©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

2,104,100

愚民党

トライアミューズメントタワー(東京)

バレッタで大台突破！

これまでは「シバ」を使用したスコアがトップに輝いていたが、今回隠しキャラの「バレッタ」が台頭してきた。理由として考えられるのが、移動速度の速さとヘビーアタック等のスキが少ないからだろう。ノーダメージが優先される本作において、このふたつの要素は非常に重要だ。

備考欄によると1周4000点、2周8000点落ちとのことだが、ここまで理論値に肉薄するとは、素晴らしいの一言につきる。

10,754,840

はむはむぱるつう

個人申請ゲームストリートJOY(東京)

©SNK 2000

撃ち込み稼ぎで差をつけろ

今回更新されたスコアの点効率は、1面終了時83.3万点(メタスラルート)、2面終了時217万点、3面終了時316万、4面終了時441万、5面基地突入時885万、ラスボス到達時989万となっている。

個人申請用紙によるとハイスコアのポイントは、ロケットステージパーフェクトにあるそうだ。なんとロケットステージをエネミーチェイサーに頼らないパターンで、すべての15万点編隊を完璧に処理したとのことだ。さらに同ステージ中盤で持ち越したレーザーを使い、撃ち込み点を稼ぐ(約3万点)という凄まじさ。

その他にも2面ボスとクローン製造機へのフレイムによるあぶり点稼ぎや、偽モーデンへの撃ち込み点稼ぎなどが決め手になったそうだ。

©1995 PSIKYO

ライトニング

2,271,600

戦国人

ゲームセンタードリーム(宮城)

メッサーシュミット

2,282,100

PPR-KTL-IZK

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大阪)

終わらない究極への挑戦

今回更新されたライトニングとメッサーシュミットは、発売当初、全機体の中でも点数の低い部類に入っていたのだが、今では震電の232万点に次ぐ高得点をマーク。ここまで点数を伸ばすとは誰が予想しただろうか。

稼ぎ方は金塊が光ったときにタイミング良く取る2000点と、ボス戦でのザコ稼ぎが大きなポイント。しかし2周目以降のザコの撃ち返し弾がかなり厳しく、稼ぐのは至難の業だ。

またドイツ面で出現する隠れキャラ「列車」を2周目も出現させるのは必須だが、2周目でドイツ面が何面にくるかで大きく難易度が変わる。

ハイスコア全国集計

HI-SCORE

全国1位スコア

2001年2月18日締切分

※先月号での締切は正しくは2001年1月21日でした

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
パズLET		188,460	LOG	トライアミューズメントタワー(東京)
セガ ストライクファイター	D国解放作戦	71,560	JKP春の雪RDX-寛千代	個人申請新宿スポーツランド中央口店(東京)
燃えろ！ジャスティス学園		3,717,900	MINA with WILLARD	タイトーインスタジアム(大阪)
ザ・警察官 〜新宿24時〜		5' 28" 133	SYG-XOK-SAK	個人申請純情モンテカルロ(大阪)
ビートマニア コア・リミックス	スーパークラッシック	1,600	とみやま	ゲームコーナーフジ(東京)
	ハードコース	953,842		
テトリス T.A. PLUS	ダブルス	4' 27" 70	仲間トオル&加藤ヒロシ	JOGO江古田店(東京)
	TGM+	9' 18" 05(レベル944)	M's-JIN	個人申請ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
コンフィデンシャルミッション		3,141,850	DEAD3やりてーbyTYO-チョイ	個人申請池袋GIGO(東京)
アシュラバスター		3,601,800	こまつゆ親衛隊NTS	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
三国戦紀2		73,719,900	EXR	ゲームプラザ白山(熊本)
ペンギンブラザーズ		4,520,480	はちみつⓜさん	トライアミューズメントタワー(東京)
パンチマニア北斗の拳2 〜激闘修羅の国編〜		208,641,350	D!? 対カイオウ戦8勝21敗	スーパーヒーロー倉吉店(鳥取)
マイティパン	エキスパート	1,170,600	咆哮野郎-まJU	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店(大坂)
	パニック	1,758,300	?	モンキーハウス本館(福岡)
リッジレーサーV アーケードバトル	上級 夜	3' 19" 439	ZBL-LED. rf	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
リアルアンドフェイクフォトY2K		7,592,800	ブラック魔王	ゲームビンゴ(千葉)
ゴルゴ13 奇跡の弾道		35,922,260	CHU	ゲームボス(神奈川)
ビートマニアIIDX 4thスタイル	クラブ	5,427	AGO-9	ゲームプラザキューティ(大阪)
	テクノ	5,491		
	7スターズ	6,223		
	7キーモード	842,210	1曲黄グレ1個(悲)GALM痛DX	個人申請サーカスサーカスライオン店(香川)
トラック狂走曲		7' 02	RRL-渋谷 英毅	個人申請プレイランドいこい(東京)
ドラゴンブレイズ	ソニア	2,888,500	ROU	個人申請ゲームアロハ(東京)
	ロブ	3,476,300	これじゃ足りません埋葬確定？	AMランドケンタゴン(東京)
1944 〜ザ・ループマスター〜		26,978,080	LAOS-長田仙人	えの木(高知)
スラッシュアウト	スラッシュ	15,700,424	AOQ チーム20T319号	ゲームビンゴ(千葉)
	ルナ	14,948,328		
	アクセル	16,591,499	AOQ withJDCコンボ	
ギターフリークス 4thMIX	エキスパート	169,326,600	ⓚ(鈴)	ゲームボス(神奈川)
ビートマニア コンプリートMIX2	ファイナルステージ	3,766	KAZ	ゲームセンターアレックス(埼玉)
ストライカーズ1999	F-117ステルス	3,316,800	P	ジャスコ川西店プレイランド(兵庫)
	X-36	3,399,000	RYP@埋葬回避	個人申請AMランドキョンタゴン(東京)
F355チャレンジ	モンツァ	3' 29" 025	RLI@XRF籠シャカ連スコア担当	個人申請セガワールド籠原(埼玉)
スターウォーズ レーサーアーケード	初級	2' 55" 869	RRL-渋谷 英毅	個人申請プレイランドいこい(東京)
テクノヴェルク		264,560	☆まおうIWA☆M-IWASA	個人申請プラボ前橋店(群馬)
アウトトリガー		497,278	SSL影-RBRとCCCと文実に感謝！！	個人申請明大モンテカルロ(大阪)
餓狼 マーク オブ ザ ウルヴズ	ロック・ハワード	4,465,900	誰かやってるの？リュー	遊ingポイントセオラ(滋賀)
グレート魔法大作戦	グリムレン	96,969,330	ま㋟止めてません。	個人申請ギャレッソ津田沼(千葉)
クエスト・フォー・フェイム		3,913	☆まおうIWA☆M-IWASA	個人申請プラボ畫賀野店(群馬)
メタルスラッグX		7,000,320	はむはむⓈⒻなつみ館	個人申請ゲームストリートJOY(東京)
サイヴァリア		46,208,750	ガルト連合軍-ユセミSWY	個人申請ゲームイングッディ21(東京)

ハイスコア講評

今回は**パズLET**から。これは様々な形のピースを回転させ、絵柄の通りにはめ込んでいくというパズルゲーム。ジグソーパズルを思い浮かべてもらえばわかりやすいでしょうか。いかに早く、そして正確に置いていくかが稼ぎのポイント。

セガストライクファイターは早くミッションをクリアすることによって、ボーナスが支給されます。また、このスコアを出したときは給油と着艦、両方のボーナスステージが満点だったとのことです。ちなみにもう一つの部門、R連邦掃討作戦の申請も待っています。

燃えろ！ジャスティス学園は、前回同様に流、ゆりか、恭介の組合わせ。体の大きい敵には流、小さい敵にはゆりかでヒット数が多くなるコンボを入れ、敵の体力をギリギリまで減らして最後に3プラトンをきめるというのが稼ぎの基本方針。しかし、あるタイミングで技を入れると技点が高くなる現象も……。ちなみにゆりか、響子、ひなたでトップから13万点差まで迫ったプレイヤーもいました。

テトリスT.A.PLUSは今回からTGM+とデスモードも集計開始。注目のデスモードはクローズアップのページをご覧ください。

三国戦紀2はついにALLクリア達成!! 使用キャラは孔明になっています。

マイティ！パンは残念ながらツアーモードの更新はありませんでした。全57面をクリアするプレイヤーは現れないのでしょうか？

ドラゴンブレイズは最後に残ったソニアで、2周クリアが達

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名	怒首領蜂
集計部門（キャラ・コースなど）	ストーリーモード
スコア（タイム）	23,646,800
面数	全25面ALL
難易度	工場出荷設定（完全ノーマル）
備考	うさぎ使用　残×5 連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日	2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）	残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。 道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、 永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、 クリアするタイミングが重要です。 点効率は1面クリア時……約84万 10面クリア時……約1,020万 20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター 名前	アミューズメント アルカディア
電話	03-5433-71××
住所	東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）	TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。	
店長	鈴木 雅弘

個人申請ハガキ記入例

ゲーム	部門	スコア	スコアネーム	店舗
アクアラッシュ	練習	168.96	NGP-ANP	アベニュー北口店(山梨)
	初級	284.68		
	上級	363.7		
	エンドレス	6,053	LAOS-長田仙人	えの木(高知)
ストリートファイターIII 3rd ストライク	レミー	11,059,200	パソコン有り☑	GAME'S WiLL(京都)
バトルガレッガ	ガイン	19,541,530	埋葬回避!? 弱えい T^3-神威	アミューズメントフォーラムモア(東京)
ギガウイング	雷迅	252兆0052億2820万4760	大台突破㊗ 両替士	ジャックアンドベティ日吉店(神奈川)
	ヴィーダシュタント	288兆0055億6357万6250	両替士	
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	アファームド・ザ・ストライカー	2' 21" 00	S-RAI 5.2フィーバー	プレイランドエフワン(宮城)
	バルバドス	1' 53" 33	HEK-417 (生チョコ)	
	エンジェラン	1' 58" 54	パクリ417	
	ドルドレイ	2' 16" 33	ふじつぼ	
レイクライシス	WR-01R	25,807,710	SHS-CDE㊞	ゲームプラザキューティ(大阪)
ガンバード2	ヘイコブ	4,661,400	ゲロ安だけど一応ノーボムです。	池袋プレイランドラスベガス(東京)
鉄拳3	リン・シャオユウ	1' 06" 16	SPD-水無月愛理 ぷはうらう人	アミューズメントパークNASA(長野)
グラディウスIV	2番	8,841,900 (15周6面)	ユセミSWY (泣きたい)	ギャレッソ津田沼(千葉)
	3番	4,400,000 (8周2面)	㊗結成10周年！！ 天馬屋㊗	個人申請遊スペースマジカル(兵庫)
ストリートファイターEX2	カイリ	3,442,900	ビデオ録りの練習中に出た。録れずBBC	えの木(高知)
	ほくと	3,340,400	PSOミルク隊 SSC-VAP	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ソルディバイド	ティオラ	5,328,600	おさる	ゲームコーナーフジ(東京)
バスト・ア・ムーブ2		253,150	ビフテキエンジェル	プラボ浦上店(長崎)
ジョジョの奇妙な冒険	ジョセフ	4,651,700	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)
	デーボ	4,616,700		
セクシーパロディウス	マンボ	6,890,200	?	個人申請ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
	ミカエル	6,755,200	タコ太	アミューズメントパークNASA(長野)

ゲーム	部門	スコア	スコアネーム	店舗
ヴァンパイアセイヴァー	ビクトル	1,517,900	ROK	アバパ天神橋店&チャレンジャーガムガム店（大坂）
クイズ&ドラゴンズ		4,181,400	MTF-高下畑セイイチ	P. C立川店(東京)
戦国ブレード	翔丸	2,133,400	シャトル	プレイランドエフワン(宮城)
ファイナルファイト	コーディ 連付き	5,229,350	ZARIA-CAN	レジャーパレス(北海道)
ファイティングホーク		2,043,300	T^3-CYR-ATS㊗弘 オパイレーツあけみ♡	レジャーパレス(北海道)

成されました。ちなみにこのスコアは1周目で1ミスしたもので、備考は残機×2、残ボム×5だそうです。

スターウォーズ:レーサーアーケードは、使用機体がベン・クワディナロスに。スタート前にレバーを両方とも手前に引いておき、「Go!」の合図と共に奥に倒すとロケットスタートになるそうです。以前の講評内で間違っていた部分をここに訂正すると共にお詫びいたします。

グレート魔法大作戦のグリムレンは、4面パール落ち、ラスボス弥七&右腕ダイヤ落ちの計400万点落ちだそうです。……ということは発売当時は不可能と言われた、カウンターストップが現実味を帯びてきた事になります。実際つなげるのは厳しいでしょうが、ここまできたからには何としてでも達成してほしいところです。

サイヴァリアはレベル255を越えると、レベルアップのゲージが見えなくなるという現象が発生するため、ボス戦でのゲージ調整を経験と勘でやらされるはめになります。個人申請用紙によるとこのスコアでは4面終了時2470万、5-B約990万点の点効率だったとのことです。

セクシーパロディウスのマンボは、スペシャルステージ最後のミニセクシー星人地帯でミスし、次の残機で87万点を稼いだスコア。残機ボーナスが1機100万点なので、実質13万点落ちということになりますね。また、スコアネームが「?」なのは、用紙のネーム欄が空白で送られてきたためです。

次回集計は、なんといっても**ギガウイング2**のキャラ別集計が熱く燃え上がるか!?　また発売時期によっては、注目のタイトル、**ミスタードリラーグレート**などが出てくる可能性もあります。

2月18日時点

ハイスコア HI-SCORE

ハイスコア全国集計

ギガウイング2に続いて、いよいよ期待のプロギアの嵐がその姿を表そうとしている。熱いハイスコア争いが、今から目に浮かぶようだ。

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1F ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	戦国ブレード(翔丸)	2,133,400	シャトル	ALL 連付 1周112万
★	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.2	1'53"33	HEK-417 (生チョコ)	ALL バルバドス
★	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.2	1'58"54	パクリ417	ALL エンジェラン
★	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.2	2'21"00	S-RAI 5.2フィーバー	ALL ストライカー
★	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.2	2'16"33	ふじつぼ	ALL ドルドレイ

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリアリビジョン	111,632,000	YUK-HPI(仮) あついです	ALL Lv340
2	バトルガレッガ(チッタ)	11,989,540	AGH プライドゼロ	ALL B連
3	バカバカパッションスペシャル	1,877,100	PIO	マニアック
4	ギガウイング2(チェリイ)	8677兆5284億3719万8450	れんたん@電柱組モフモフ～♪	5ボス
5	スポーツジャム	69,700	プライド?んなモン、ゴミ以下。	ノーマル バット・バット・バット・バット

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6丁目1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコアリミックス(セレクション)	2,306	5鍵は苦手だにょ… SEB親方	ALL ピカグレ76%
2	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(マスター)	10'39"68	JOC	S7 ST・SK・RE
3	ガンスパイク	1,822,000	KID君 (飛竜2はぁ!?)	ALL シバ
4	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	11,529,930	SOU	7面ラスボスもーちょい。
5	ギターフリークス 4thMIX(エキスパート)	139,905,900	SDZ	ALL アンコール無

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8-3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(ラルゴ)	5京2496兆4153億5705万4360	OAM-Naoki	ALL 連付
2	燃えろ!ジャスティス学園	2,924,300	MIA	ALL ユリカ、ロイ、キョウスケ
3	ナイトメアインザダーク	15,305,000	KAZ	ALL 残×2
4	グラディウスⅣ(6番装備)	3,190,800	ドラクエ君の名前をリックY村に替えたい人	5-7開幕 連付
5	ダーウィン4078	10,000,000+α	OAM-MRX®	7周目 13面で達成

アミューズメントパークフリーダム平店

福島県いわき市平字田町67-2 ☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッションスペシャル	1,764,090	BIG-R	マニアック ナビ(Z)、ジェット(F)XL(F) 88-94-60 ALL
2	ビートマニアコアリミックス(アナザー2)	4,653	BIG-R	ALL ピカグレ 66%
3	ビートマニアコアリミックス(スクラッチ)	2,315	BIG-R	ALL ピカグレ 976
4	ビートマニアコアリミックス(スーパークラシック)	1,454	手抜き	ALL
5	ビートマニアコアリミックス(ハード)	770,940	手抜き	ALL P×3

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブレイズ(ソニア)	1,068,200	T.Kiz	2-1
2	レイクライシス(WR-03)	11,915,480	今さらレイクラしかも低い T.Kiz	ALL 残×1
3	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(双葉ほたる)	3,058,100	Y.K	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	634	T.Kiz	ALL ジョー・クーラ・リョウ・ST リリィ
5	グンペイ	9,999,999+α	Y.K	

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグX	5,232,140	メガネ大好き男	ラスボス 連付
2	スパイダーマン・ザ・ビデオゲーム(サブマリナー)	525,590	来店直後ニラみつけ疑惑	ALL
3	デッドコネクション	332,960	去り際に罵到疑惑	ALL 連付 ゲーリー
4	サプライズアタック	476,380	ニヤケ馬鹿疑惑	7-3 連付
5	ナイトスラッシャーズ	1,811,600	メランコリー夏VS査察シースルー	ALL 連付 クリストファー

ゲームセンターアレックス

埼玉県浦和市高砂2-8-16 ☎048-822-8438

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニア コンプリートMIX2(ファイナルステージ)	3,766	KAZ	ALL
2	ギガウイング2(カート)	5京6261兆8298億0634万0530	カス丸出しS.Q	ALL ビット×1 B×0 3面倍率9.6億
3	ギガウイング2(ロミ)	5京2450兆7392億5733万0140	両替士氏、TAK氏、祝更新 byT.B	ALL ビット×1 4ボスで倍率カンスト 連付
4	ギガウイング2(リミ)	5京5788兆4803億2426万0050	Y.Y改めMGE	ALL 3面終了8.9億 ビット×1 連付
5	ミスタードリラー2(500m インド)	678,920	千mで横一列×ブロックに遭遇!TKNより	ALL ノーミス 2'22"83 連付

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Aタイプ)	687,863,480	まだいるぜ!!	ALL 残×3
★	ストライカーズ1945(P-38 ライトニング)	2,271,600	戦国人	ALL 連付 残×1
3	ストライカーズ1999(X-36)	3,009,700	ぞうさん	ALL 残×3 ボム×7
4	戦国ブレード(天外)	1,945,600	ダメ	2-7 連付
5	ミスタードリラー2(500m インド)	672,035	NO.	ALL 連付 残×4 2'30"55 全回収

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎0166-53-7510

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ!ジャスティス学園	2,107,200	GACHAPIN	ALL フリーモード もも、恭介、夏
2	マーズマトリックス	842,708,971,050	SRX	ALL モスキート02 EXP 3,566,291
3	ギルティギア ゼクス(梅喧)	59,008,700	CCB	ALL 勲章モード
4	デッドオアアライブ2(サバイバル)	20,613,649	CNT	ALL 100人 ハヤブサ
5	ストライカーズ1999(AV-8 ハリアー)	943,700	アンチ巨人	2-1

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店

埼玉県熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1F&B1F ☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	2京1574兆7636億9427万2700	COP	青葉台 RL ALL 残×1 B×0 約5.3億倍
2	ギガウイング2(リミ)	1京6926兆2075億0273万4980	TSL-CBP	青葉台 RF ラスボス迄
3	パンチマニア北斗の拳2 ～激闘修羅の国編～	101,683,050	てんちよ	青葉台 ALL S×1 最上級(ラオウ編)
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ナオキ)	5,682	S.K	
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7スター)	5,927	チェッキン700未満だったりする S.K	

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18YKビル ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	6京4785兆2303億6992万7890	えぬえす	RF ALL 残1 B0 死ぬの忘れた
2	コズミックスマッシュ	21,807,601	[illegible]	ALL
★	リアルアンドフェイク PHOTO Y2K	7,592,800	ブラック魔王	
★	スラッシュアウト(アクセル)	16,591,499	AOQ withJDCコンボ	ALL セイント
★	スラッシュアウト(ルナ)	14,948,328	AOQ チーム20T319号	ALL セイント

■ハイスコアに関するお問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください

お寄せいただいた質問はアルカディアHP「ハイスコアFAQ」に掲載させていただくことをご了承ください。これは情報の共有とルールの浸透を目的とするものです。ご理解ください。

お問い合わせ内容に対して完全にお答えできるわけではありません。現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請をするにあたり、公平さを欠くようなご質問にはお答えできません。また、直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

宛先　hi_score@arcadiamagazine.com
題名　「ハイスコアに関する質問」
メールタイトル（subject）には上記タイトルを必ず明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号　03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、あなたの氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスもしくはFAX番号を必ず明記ください。

(電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします)

http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

■AGスクエア盛岡店 http://www.agsquare.com/ ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/
■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

スーパープレイヤー列伝 第1回『ISO』氏編
～ハイスコアラーの横顔～

熾烈な競争に勝ち抜いた者だけが手にできる"全国トップ"の称号。このコーナーでは全国トップのスコアをたたき出す、プレイヤーの実像に迫っていく。第一回では、今月ギガウイング2で全国トップに輝いた『ISO』氏を紹介しよう。

――ISO氏の、ここ最近のハイスコア全国集計での活躍にはめざましいものがありますが、まずハイスコアを狙い始めたきっかけを教えてください。

ISO　ゲームセンターに通い始めたのが怒首領蜂からなんです。学校の最寄り駅が巣鴨で、そのまま巣鴨キャロット[※1]によく行くようになって。

そこでH.S[※2]さんの怒首領蜂のプレイを見て、「こりゃすごい！」と思ったんです。それで何回か通ってるうちに店員のこまつゆさんに話しかけられ、そこから輪が広がっていきましたね。

あとで聞いたら、学生服で怒首領蜂をやってる新人君として常連の中で話題になってたそうです。

――ハイスコア集計を知ったのもPC巣鴨で？

ISO　ええ、巣鴨キャロットはスコア集計店だし、店内に置いてあったゲーメストを読んで、ああこういうのがあるんだなと。

――初めてスコア申請したゲームはなんですか？

ISO　ライデンファイターズ2です。すごく緊張したのを覚えてます。本当にこの点数でいいのかなって。怒首領蜂はH.Sさんにかなわなかったです。

――そして初めての全国トップはファイティングレイヤーのアレンと、ガンバード2のバルピロと。トップを取れたときはどんな気持ちでした？

ISO　いやーそりゃうれしかったです。特にアレンはモンキー[※3]がライバルだったんで、嬉しさもひとしおでした。バルピロは2周クリアして申請したら取れてたって感じで、ラッキーでしたね。

――そこからストライカーズ1999、ミスタードリラーに始まり、サイヴァリアに至るまで、ここ1、2年でいろんなゲームに手を広げていますね。

ISO　ひとつのゲームだけやってると、すぐ飽きるからです(笑)。とりあえず稼いでおもしろいゲームはやってます。

――ハイスコアを狙う時は、ライバルの存在は気にする方ですか？

ISO　それほど気にはしないです。ただ、ギガウイング2では関西のK.N[※4]さんがやっているという噂を聞いてビビりました。初代ギガで痛い目にあっているので「これはまた二の舞か～」って(笑)。

――今メインでプレイされている、そのギガウイング2ですが、まだ上は狙えそうですか？

ISO　そうですね、今のパターンで8京3500兆ぐらいはいけそうです。結構安全を優先しているので、攻めれば8京4000兆台にのるかな～という感じで。少し運が絡む場面もありますし。

――たとえばどんな所ですか？

ISO　ラスボスとか特に変わりますね。弾の数が違う時とかあって。画面上の弾数は同じかもしれないんですけど、ボスが下に撃っている弾が多い時と少ない時では100兆変わります。点数の桁が多いゲームなので100兆ぐらいと思うかも知れませんが、大きいですよ。自分の感覚では、1000兆変われば大差っていう感じです。あと基本的にWボルカノンの場所の勲章回収は安定しないです。

――今まで見たプレイヤーで、この人はすごかったとかうまいとか、印象に残った人はいますか？

ISO　たくさん居るんですがやっぱH.Sさんですね。初めてH.Sさんが怒首領蜂をプレイしているのを見たときの感動は今でも忘れられませんよ。

――最後になるんですが、ハイスコアを狙っていて楽しいですか？

ISO　稼ぎは楽しいです。苦しい思いをしてスコアを狙ってはいないから。楽しんだその後に結果としてスコアがついてくればいいと思っています。

――今日はお忙しい中ありがとうございました。

楽しんだ後に結果がついてくればいい

プロフィール
スコアネーム「ISO」。ハイスコア全国集計で数々の全国トップをたたき出している、新進気鋭のプレイヤー。本業は大学生で、ゲーセンに行くのは週に4～5日だとか。

イチ押し店舗!!

新作ゲームはもちろんレゲーにプリクラまで充実のラインアップ。地下1階のダビオナでは店員さんのマイクがプレイを盛り上げてくれるぞ。新作のロケテストも頻繁に行なわれているそうなので、ぜひ遊びに行ってみよう。

プレイシティキャロット巣鴨
東京都豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1F&B2F
TEL 3-3943-6735

※1プレイシティキャロット巣鴨店。凄腕のプレイヤーが集まる店として、十数年前から全国にその名をとどろかせている。
※2首領蜂タイプBの最終スコア保持者。怒首領蜂の初期・中期の攻略シーンにおいても、重要な役割を果たした。ちなみに怒首領蜂の電源投入時2位に記録されているH.Sとは同氏のことを指す。
※3モンキーハウス本館　九州の名門ハイスコア集計店。こちらもその歴史は古い。
※4大阪の凄腕シューティングプレイヤー。全国トップを取ったタイトルも数多い。

池袋プレイランドラスベガス&上福岡プレイランドカーニバル
東京都豊島区西池袋1-22-4信和ビル1F　☎03-3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ガンバード2(ヘイコブ)	4,661,400	ゲロ安だけど一応ノーボムです。	ALL ノーミス ノーボム 連付
2	ギガウイング2(リミ)	6京3783兆6315億0456万9570	東 千史郎	ALL RAVEN 倍率カンスト 連付
3	コズミックスマッシュ	32,743,201	KeS@k's うめ	ALL 1000万落ち(お
4	バトルギア2(超上級)	2'43"010	MST	ALL MT TA インプレッサ 2B
5	ゴールデンアックス デスアダーの復讐(ゴア)	794	S&M	ALL

アミューズメントランドKentagon
東京都新宿区百人町1-10-7一番街ビル1F　☎03-3351-5042

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング2(チェリイ)	7京8119兆1949億0264万2650	ISO	ALL ストーク 前半下手すぎ -1000兆
2	ギガウイング2(タッグ)	14京2335兆8272億0542万1960	ISO&MYS	ALL チェリイ(ストーク)×2 1面8億倍
3	ドラゴンブレイズ(ロブ)	3,476,300	これじゃ足りません 埋葬確定	ALL 残3B9
4	ぐわんげ(シシン)	93,928,960	しょせん5流 G・F店員	ALL 3面3260万 6面団子ミス×1
5	ガンスパイク	2,061,500	ひろせ	ALL ロックマン

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	5京7842兆2931億8255万4870	SADAMU	ALL R.F
2	ギガウイング2(タッグ)	10京4858兆2861億4071万9570	SADAMU 愚民党	ALL チェリィ RF 残0 ロミ RL 6ボス死亡
★	ガンスパイク	2,104,100	愚民党	バレッタ ALL 1周 400C 2周8000 落ち
★	ペンギンブラザーズ	4,520,480	はちみつⓂさん	ALL ○両○替○士氏に怒られそうです
5	マイティ・パン(パニック)	1,136,700	ASK	L87

ゲームインみとや 三河島店
東京都荒川区西日暮里1-37-17　☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(ロミ)	6京2950兆7726億5712万0310	れっさ～ どうでもいいスコア	ALL
2	コズミックスマッシュ	21,936,801	汚物元師 2000万落ち	ALL
3	燃えろ！ジャスティス学園	2,746,500	ASH夫もんもんもん	ALL フリーもも 恭介 委員長
4	ビートマニアコアリミックス(ボーカル)	2,833	おれんち たつ	ALL
5	ビートマニアコアリミックス(アナザー2)	4,936	俺ん家 勃つ	ALL

Jam's下井草店
東京都杉並区下井草2-40-14　☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(テクノ)	5,092	おはる店長ちくわ♡設定4のはずが1とは！	
2	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ナオキ)	5,208	おはる店長ちくわ♡そしてその台は6に変更	
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7スター)	4,937	おはる店長ちくわ♡これぞピエ○マジック！	
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(クラブ)	4,711	髪の毛を切った常連さん。	
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ハッピー)	5,532	おはる店長ちくわ♡たまには大花火6入れろ	

ゲームコーナーフジ
東京都葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアコアリミックス(スーパークラシック)	1,600	とみやま	ALL
★	ビートマニアコアリミックス(ハード)	953,842	とみやま	ALL BP×3 BJP×1
★	ソルディヴァイド(ティオラ)	5,328,600	おさる	ALL 1周目271万
★	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	4,651,700	剣匠イザナム	ALL ALL○P D×7 26R
★	ジョジョの奇妙な冒険(デーボ)	4,616,700	剣匠イザナム	ALL P×7 D×7 31R

P.C立川店
東京都立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイフォース(連なし)	9,111,000	H.F	ALL
2	レイフォース(連付)	9,201,600	KTZ	ALL
3	エスプレイド(美作 いろり)	39,391,070	ニイガタの穴掘り屋	ALL 名古屋の山本氏へ太原のメアド↓
4	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	12,667,290	PCで4年間働いたが多分辞めますサヨナラ	ranpeiok@livedoor.com
★	クイズ&ドラゴンズ	4,181,400	MTF-高下畑セイイチ	ALL ファイター宿×1 エルフ×1

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1F&B2F　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	リッジレーサーV アーケードバトル(GP)	14'32"756	Tomi	ALL ソラーレ
★	リッジレーサーV アーケードバトル(上級タ方)	3'19"439	ZBL-LED.rf	ALL ソラーレ
★	ナイトメアインザダーク	26,600,000	何か足りない. あみ	ALL 連付
4	ギガウイング2(チェリイ)	7京7299兆0219億9709万2460	ISO	ALL 連付 ストーク
★	アシュラバスター	3,601,800	こまつゆ親衛隊 NTS	ALL 同付 タロス

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スラッシュアウト	13,508,902	AOQでいいや by佐藤	8ステージ 称号GOD ALL
2	グラディウスⅣ(6番装備)	2,718,100	Y.M	4-6
3	燃えろ！ジャスティス学園	1,304,100	KOS-穴うめ君	てきとーALL
4	アシュラバスター	509,000	中村のぶろ	ALL ロクロウタ
5	ブラッディロア3	7'06"90	KOS-GHC	ALL マーベル まだまだのびる

■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/　■GAME BOSS http://gameboss.net/　■アミューズメントパークNASA http://www5a.biglobe.ne.jp/˜nasahp/
■アイリン夢空間 http://www.ai-rin.co.jp/　■ゲームコンドルPART「 http://www5.freeweb.ne.jp/computer/kondoru2/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レジャーパレス(北海道)**
常連T氏によってターボフォースが壊されました。とあるHPに「今年の目標は基板を10枚以上壊さない」と書き込んでいたくせに、既に5枚壊しています。彼の私物だから別にいいんですケド。

●**AGスクエア盛岡店(岩手県)**
最近スコアラーが絶滅寸前の危機である。何せ現在約2名程。スコアラーになりたい人、やってみようかな～な人大募集!! 来てね♡ 次回から担当変わります。今までご苦労だったゾ、私(笑)。
by店まりいS

●**ロッキーワールド仙台店(宮城県)**
当店で今、もっとも盛り上がっているモノはブレイカーズリベンジだと、私は信じて疑いません。

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
ZAC先生江。バズループ2入ってますのでやりに来てください。
by2000万パワーズ

●**ゲームコーナーフジ(東京都)**
当店では永パ解禁です。プレイスタイルは、プレイヤー自身で選んでください。

●**Jam's下井草店(東京都)**
駅前にあるパチンコ店は月・金にスロットデーを行いますが、大量獲得タイプに6はまず入りません。5もまれなので遊びに来てパチンコにも行く人はご用心！
byてんちょ

●**プレイシティキャロット巣鴨店(東京都)**
リッジV(GP)のタイムは、強豪でおなじみF澤が一般人のタイムを抜けなかったので、F澤がその一般の方に頼んで申請してもらったものです。これにより巣鴨雑魚ランキング赤丸急上昇中です。来月も?

●**ゲームインみとや 三河島店(東京都)**
当店でスコアを出すと店で配布している「スコア通信」に載ります。よろしくおねがいします。今、一番スコアが欲しいのはバトライダーだったりします(本当)。全キャラ集計。
byERO-NAG

●**PC立川店(東京都)**
今号が載る頃には当店は閉店。新たなオープンは今年の秋頃を予定してます。その時は続けてスコア集計もするのでよろしくお願いします。

●**タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店(東京都)**
ズバ番氏ご来店ありがとうございました。ISO、RYPの2氏、雪の中お疲れさまです。この根性を当店スコア担当者氏も見習ってほしいものです……という私もインフルエンザで当分来れません。
by中野

●**Jack&Betty日吉店(神奈川県)**
もうそろそろプロギアの嵐がでると聞きます。どんな出来に仕上がっているのか? 楽しみです。
by真・残念君H-V

●**GAME BOSS(神奈川県)**
当店では毎週日曜日に大会やイベントなどを行なっています。みなさん遊びに来てくださいね！

●**アミューズメントパークNASA(長野県)**
タイムレンタル・持ち込み基板・ビデオ録画などが出来るようになりました。スコアラーの方、是非遊びに来てください！。

●**夢空間ファンタジー(長野県)**
春のスコアラー募集のお知らせ。当店ではいっしょにハイスコアを狙ってくれる人を募集しております。たてシュー・パズル・格ゲーが多いかな。待ってるじょ。

●**GAME CONDOR PART II(静岡県)**
かなり暖かくなって来た今日この頃、皆様いかがお過ごしでしょうか。新作が頭打ちとなっ

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	5京9075兆9944億3112万6090	K・S	ALL 連付
2	ビートマニアIIDX 4thスタイル(ハッピー)	5,677	JOE	ALL MAX3016!?
3	コンフィデンシャルミッション	2,318,200	大[illegible]導kenji	ALL
4	ドラゴンブレイズ(ロブ)	1,127,800	AKR	2-1 連付
5	ぷよぷよ通	1,202,579	SPD-水無月愛理※はうらう人	ALL 連付 [illegible]1090

マットマウスパートII

神奈川県川崎市中原区新城1009久我ビル1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	7京6660兆9913億3068万8720	GW-ボルシチT.S	ALL 運付 Σ("▽") アミバッ -550兆
2	ビートマニアコアリミックス(ボーカル)	2,800	だるる～☆	HS3 ミラー
3	ビートマニアコアリミックス(リズミック)	2,779	穴ウメHCP	HS3
4	ビートマニアコアリミックス(スーパークラシック)	1,395	だるん?	HS3 ミラー
5	ビートマニアコアリミックス(アナザー)	3,447	KST	HS3

タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店

東京都町田市原町田4-2-15　☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(ロミ)	1京8315兆0780億9745万2230	08らじょー2	ALL 残0B0 穴ウメだ
2	ギガウイング2(ラルゴ)	3京0686兆1795億7726万6170	練習中KEN	初ALL 残0B1
3	ドラゴンブレイズ(イアン)	2,664,100	V-BOY	ALL 残1B3
4	コズミックスマッシュ	18,129,801	MOL=CKDF=ふるえんも	ALL クリアしただけ
5	メタルスラッグ3	10,449,330	大破	ALL 2ミス 5万落ち

GAME CONDOR PART II

静岡県静岡市鷹匠3-1-13スカイコーポ1F　☎054-255-4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ガイン)	19,374,080	神社神主ゆうしろう	Bボタン決定 ラスボス死 5面終了時1380万
2	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,048,615	千秋	ALL 2ミス
3	グラディウスII(4-F)	9,373,800	小島武夫	13-8
4	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	6,766,870	しみず	4号機Bボタン決定 2人同時プレイ ALL
5	バトルガレッガ(チッタ)	4,869,060	SDD-ザバ夫	Bボタン決定 2人同時プレイ ALL

アベニュー北口店

山梨県甲府市北口2-9-11　☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ(練習)	168.96	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(初級)	284.68	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(上級)	363.70	NGP-ANP	ALL
4	天外魔境真伝	16,721,400	NGP-ANP	ALL カブキ団十郎
5	バトルギア2(超弩級)	3'30"719	エンペラー	EVOVI SE MT

Jack&Betty日吉店

神奈川県横浜市港北区日吉本町1-19-19千葉ビル1F　☎045-561-2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング(ヴィーダシュタント)	288兆0055億6357万6250	両[illegible]士	ALL 連付 ザコ-2兆 すいません! [illegible]氏
★	ギガウイング(雷迅)	252兆0052億2820万4760	大台突破 両替士	ALL 連付 4面 54兆
3	1944 ～ザ・ループマスター～	26,484,200	たり	ALL 連付
4	ドラゴンブレイズ(ロブ)	2,702,700	クリアしただけ	ALL 連付 残0 B3
5	ガンスパイク	2,030,500	DOH-R	ALL

扇ケ丘レジャーセンター

石川県 石川郡野々市町高橋町15-12　☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ガイン)	13,852,550	5つ埋めるのは大変。	ALL
2	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	8,802,320	SR平-YAM	ALL グラスホッパー
3	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	10,903,310	なかなかや	ALL 見せしめスコア
4	エスプレイド(美作 いろり)	31,833,110	KTN	ALL 4/6
5	ナイトメアインザダーク	23,469,100	M.I	ALL 2500は出る

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	2,341,557	〒.M(未クリア)	ALL
2	ナイトメアインザダーク	16,307,900	不良社員M.S	ALL
3	パカパカパッションスペシャル	2,537,540	2.8流スコアラー	ALL マニアック
4	燃えろ！ジャスティス学園	2,136,100	L.BのN橋	ALL フリーモード もも、委員長、響子
5	スポーツジャム	84,900	GYU	ALL

GAME BOSS

神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ゴルゴ13 奇跡の弾道	35,922,260	CHU	ゴルゴモード ALL AC 978.8
2	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66	2'28"22	ニャユミ-ケニカ	CPU1本制 ALL アファームドB
3	バトルギア2(弩級)	3'11"515	UNI	タイムアタック ALL Bクラス M FC 3S
4	バトルギア2(中級)	2'29"168	TS2	タイムアタック ALL Aクラス M NSX-S
★	ギターフリークス 4thMIX(エキスパート)	169,326,600	K(鈴)	ALL

ゲームプラザトンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8第一Uコーポ1F　☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(ロミ)	6京8617兆0319億6159万8450	あうとろー	ALL 連付 あと1400兆
2	ギガウイング2(チェリイ)	6京7467兆6840億9103万2750	SOLID-KEN	ALL 連付
3	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,130,260	SOLID-S.S	ALL 連付
4	ガンスパイク	2,063,100	海乃にゃ	バレッタ ALL ノーボム
5	燃えろ！ジャスティス学園	1,725,600	へっぽこゲーマー	ALL バツ(メイン) 恭介、委員長

夢空間ファンタジー

長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ！ジャスティス学園	2,532,200	NSZ	ALL 流、委員長、恭介
2	エスプレイド(美作 いろり)	21,548,700	-K-	ALL ソフ連付
3	アームドポリスバトライダー Ver.B	18,114,410	MAB	ALL 上級 BH2ヘボヘボ
4	アームドポリスバトライダー Ver.B	10,818,880	MAB	ALL スペシャル
5	ぷよぷよ通	517,661	園長	ALL

ゲームセンターUFO伊勢原店

神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23伝田ビルB1F　☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(ロミ)	3京2898兆8248億9736万9210	OMD	ALL
2	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS	9'06"35	BCD	S9 カンスト
3	ストライカーズ1999(AV-8 ハリアー)	2,884,800	凡人	ALL
4	ドラゴンブレイズ(ソニア)	1,423,700	OMJ	2-2
5	ギルティギア ゼクス(紗夢)	130,353,600	BIG	ALL

ゲー事典
■ゲームプラザトンガ王国 http://www1.ocn.ne.jp/~nmt/tonga/　■GAME COLLEGE http://www.college1.co.jp/　■GAME1S WiLL http://www.gameswill.co.jp/
■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm　■ネオアミューズメントa-cho http://www.aspirin.co.jp/acho/

て来ている今、当店はオールドゲームの充実にも力を入れております。掘り出し物を探しにぜひ当店におこしください。

●**ゲームプラザトンガ王国（愛知県）**
次回のティンクル大会は、4月1日午後2時～です。エイプリルフールだけどウソじゃないです(笑)。葵先生の次回作品も期待しています。店員一同より。

●**ゲームハウスピットイン（愛知県）**
どうもこんにちわ！ この度担当者が代わり、担当者「AOー」になりました。よろしくお願いいたします。今度KOF98の大会を開催するので、お近くの方は是非！ ストZERO3↗も入荷しとります！(多分) by担当者AOー

●**GAME-COLLEGE（愛知県）**
2000年度ハイスコアシリーズチャンピオンは、KENさんに決定しました。おめでとうございます。

●**遊ingポイントセオラ（滋賀県）**
期待の新作は続々入荷予定（あくまで予定）です。2階のオールドゲームもそんなに数はありませんが、ほどよいラインナップです。忘れていた感動を思い出してみてはいかがですか?。

●**GAME's MILK（京都府）**
プラボ浦上のREN様、ビフテキ大僧正様、ビフテキエンジエル様、謎の人物楓瀞武様、御来店有り難うございました。

●**ネオアミューズメントスペースa-cho（京都府）**
ぐおぅ！ ギガ2のスコアいっぱいもらったんですが、使用キャラ書いてねぇえ!! そんな訳で、今後は集計ルールを具体的にして募集しまっす。皆さんご協力お願いしやっす。P.S.鯖さん、お世話になってます。

●**ゲーマーズハウスガンマ（大阪府）**
最近、当店のスコア集計が少々きびしいですが、やはりスコアラーが少なくなってきたからですね。スコアラー募集中です。もちろん対戦メインの人もぜひ来てください。

●**ファイブオー 津店（三重県）**
犬福入荷。1コイン、2クレジットで稼働中。何福になるか楽しみですねー。でぶ福最高!!

●**ジャスコ川西店プレイランド（兵庫県）**
ハイスコアにご協力頂いた皆様、本当にアリガトウゴザイマシタ。感謝！

●**スーパーヒーロー倉吉店（鳥取県）**
鳥取にも春がやってきました。春と言えば桜？ 花見に行きたいな～(無理)。夏に向けて大会もバンバンやりますのでみなさんぜひ参加してくださいね。もちろん遠征も大歓迎です!! byらっきょ

●**えの木（高知県）**
サブカル・男魂寮の性戦士達にはお世話になりました。モンキーの皆さんや小さな巨人にも会えました。(汁)&スト(冊)しかしあれだよ、NAL&ぼーずはもう俺とマブだよな？(↑まだか？ まだ言うか?)

●**モンキーハウス本館（福岡県）**
フセイン譲ります。

●**遊道楽箱崎店（福岡県）**
2月11日(日)のVF大会に参加してくださった皆さん、誠にありがとうございました。P.S.就職の為、3月に実家に戻ることになりました。担当は代わりますが、今後も当店を宜しくお願い致します。

●**プレイシティ（FUNFUN店）**
2月下旬から3月にかけて、新作が多数入荷予定。イベントも計画予定です。詳しくは店頭もしくはHPにて告知予定です。

●**電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島）**
ギガ2スコアトライアル最終締切間近。RGVさん、S.Oさん、DDDさん、T.Tさん、S.Tさん、EDYさん、NORさん、K.Tさん、B+さん、SSMさん、みんながんばれ！

●**プラボ浦上店（長崎県）**
今月のプラボ日記。某日、近隣の某ロケにて「スコア集計始めました。全台EASY設定！」大爆笑。P.S.M-LKの店長様、常連の方々、遠征の際にはお世話になりました。
byスコアラー一同より

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	5京6711兆6281億8267万1200	SSP-MKT-揚雲	ALL 残×0 ボム×0
2	ギガウイング2(リミ)	5京4417兆5529億0244万5900	早くストレンジャーになりたい。	ALL 残0 ボム0 隠しありですか～。
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	5,110	帰還記念YMG-©	ALL アブソこけすぎた。
4	ビートマニアコアリミックス(アナザー)	4,481	FAM	ALL
5	D&D タワーオブドゥーム	1,102,211	二代目-㊨	ALL ファイタースペシャルK.O

GAME's WiLL
京都府京都府左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	4京4538兆4686億0691万9060	安定君	ALL 連付 KingFisher RF
2	マイティ・バン(パニック)	1,193,000	ゲームコーナー名無し	LV49
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(レミー)	11,059,200	パソコン有り☒	ALL 連同付
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ダッドリー)	11,645,400	MK？	ALL 連同付
5	テトリス・ジ・アブソリュート PLUS(ダブルス)	6'02"58	5個め	ALL

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	6京1926兆8603億0254万6200	オデッサ司令T.T	ALL 4面倍率カンスト
2	コズミックスマッシュ	43,744,101	ガストの店員	ALL(17ステージ)
3	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	8'30"46	RIE	クラスm
4	ソウルキャリバー(ソフィーティア)	1'32"72	QGI.	ALL
5	燃えろ！ジャスティス学園	2,192,700	AOI	もも、恭介、ロイ ALL

ファイブオー津店
三重県津市浜三丁目15-2ディアホームズ志とも1F ☎059-222-0176

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ！ジャスティス学園	2,213,000	腹切セップク丸	ALL もも、ひなた、きょうこ
2	怒首領蜂(Cタイプ)	322,203,130	とよQ	ALL 残0 ショット強化
3	マネーアイドルエクスチェンジャー	6,612,162	ST…V	ALL ストーリーモード
4	ぶたさん	839,830	SKM-地上絵㊕	ALL
5	ファンタジーゾーン	20,565,100	西浦	5-4

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	三国戦紀2	71,630,300	やっとクリアできた。TNF	ALL 孔明
2	燃えろ！ジャスティス学園	3,294,200	EIJ	ALL ユリカ、キョウスケ、クロー
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,312,900	CG ビフテキ大僧正	ALL EX紅丸、ブランカ、ナコルル
4	バストアムーブ2	240,800	RR ビフテキエンジェル	ALL
5	1944 ～ザ・ループマスター～	24,753,570	KG 京都遠征記念アミバ男 楓瀞武？	ALL 連付

GAME-COLLEGE
愛知県長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ！ジャスティス学園	2,199,100	KEN	流、ゆりか、もも
2	鉄拳タッグトーナメント	1'34"68	KEN	ポール、平八
3	パワースマッシュ	4,267,813	AYU	
4	コズミックスマッシュ	6,610,001	NOR	
5	クレイジータクシー	4,927,452	CCB	AXEL

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999(F-117 ステルス)	3,316,800	P	ALL ダブルなし 1周121.7万 1ボム使用
2	ティンクルスタースプライツ	3,129,515	英知優「ひさびさPlayでしっぱい！」	7面 31Hits グリフォン
3	ティンクルスタースプライツ	3,146,829	英知優「ティンクル復帰!!かな？」	ALL 71Hits ダークラン
4	ティンクルスタースプライツ	3,111,913	M・I「100秒で終わり」	ALL シュミット MAX45Hits 残0
5	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(双葉ほたる)	2,032,900	トヨカズ	ALL

アバパ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(チェリイ)	7京5979兆9901億6750万5410	次はカーマイン 京.N㊧	ALL 連付
2	ギガウイング2(タッグ)	13京1837兆7442億0191万3590	HYAKU-さめじま会長&A・BOY	ALL 連付 ストーク、スパロー
★	マイティ・バン(エキスパート)	1,170,600	咆哮野郎-まJU	ALL 連付
★	ヴァンパイアセイヴァー(ビクトル)	1,517,900	ROK	ALL 同付
★	ストライカーズ1945(メッサーシュミット)	2,282,100	PPR-KTL-IZK	ALL 連付

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2(カート)	4京7115兆6823億5644万5680	来月から頑張ります OH!!	ALL 連付 リフレクトフォース
2	ギガウイング2(リミ)	2京0729兆2735億5428万7690	眼鏡っ娘は世界遺産です!!	ALL 連付 リフレクトレーザー
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ハッピー)	5,618	Afro	ALL HS＋紙
4	燃えろ！ジャスティス学園	2,140,800	ARTA	ALL 恭介・ロイ・委員長
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(ロック・ハワード)	4,465,900	誰かやってるの？リュー	ALL

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ミヤモト)	13,242,660	Clever-平MT(猫) YMNさん連絡下さい	ALL リハビリ3日目
2	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,125,075	Clever-虹野-BAR(これ以上はムリ)	ALL 連付 ノーミス エア全回収
3	パンチマニア北斗の拳2 ～激闘修羅の国編～	208,641,350	D!? 対カイオウ戦8勝21敗	[illegible]
4	ドラゴンブレイズ(クエイド)	1,607,400	Clever-ZAP	2-4
5	燃えろ！ジャスティス学園	2,369,402	Y.I	モモ・ロイ・夏 2度乱入された

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	レイクライシス(WR-01R)	25,807,710	SHS-CDE㊙	ALL Map No.05
★	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(テクノ)	5,491	AGO-9	ランダム 1play目
★	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(クラブ)	5,427	AGO-9	ランダム 1play目
★	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7スター)	6,223	AGO-9	ランダム 1play目
5	グラディウスⅡ(4-S)	10,000,000+α	HYAKU-kik	9-5

ネオアミューズメントスペースa-cho
京都府中京区寺町通四条上る東大文字町302・303 A-breakビル2F ☎075-251-2333

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バツグン SP.Ver.	99,999,990	XRX-鯖島会長	[illegible]
2	バツグン SP.Ver.	99,999,990	鯖！鯖！鯖！	Cタイプ ALL 1周目2903万 完了
3	ギガウイング2(リミ)	3京7965兆7068億8533万7720	(m-n)！	残0 ボム0 倍率約9億倍
4	ミスタードリラー2	2,118,885	すいれん	ALL 9'04"98
5	ザ・警察官 新宿24時	6'17"966	都筑天河	誤射×0 殉職×2 警視総監×1

ゲー事典 ■ゲームプラザキューティー http://www.ac.wakwak.com/~mito/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm ■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/~plaza/ ■モンキーハウス本店http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■プレイシティFUNFUN店http://web9.freecom.ne.jp/~nagiunit/

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F　☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア リビジョン	22,842,601	Mr-AAA	116 X-B
2	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(まこと)	8,158,100	Mr-K・Y	ALL
3	マーヴル VS. カプコン2	1,272,531,000	Mr-T?M	ALL
4	メタルスラッグ3	2,701,369	Mr-T?M	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	430	Mr-AAA	ALL

■3月18日締切分から追加(変更)されたルール

●ストリートファイターZERO3↑(アッパー)
3月18日締切から、ノーマルモードの【フェイロン、T、ホーク、ガイル、デージェイ】で集計します。また、ビジュアルメモリを使用したスコアは集計の対象外になります。

●ミスタードリラーグレート
3月18日締切から【インド、アメリカ、エジプト、北極、宇宙、タイムアタック】で集計します。キャラ別集計や、タイムアタックのルート別集計は行いません。もっとも有利と思われるキャラや、ルートで挑戦してください。また宇宙はメートル数優先です。

●エアトリックス
3月18日締切から、【スコアアタックA、スコアアタックB】で集計します。

●F355チャレンジ2インターナショナルエディション
3月18日締切から、シミュレーターモード、フリー走行のベストラップでコース別【モテギ、スズカ・ショート、モンツァ、スゴウ、スズカ、ロング・ビーチ、アトランタ、ニュルブルクリンク、ラグナ・セカ、セパン、フィオラノ】集計。

●ビートマニアコア・リミックス
3月18日締切から、【アナザー2、スクラッチ】も集計対象とします。

●パズループツー
【ステージ、とことん、パワー】の3部門で集計します。

■3月18日締切から部門別集計などを行なわず、1部門で集計するタイトル

●太鼓の達人
●中国龍2001
●フォトバトール
●五月陣戦3
●GAHAHA一発堂

■次回4月15日締切分から集計開始予定のタイトル

●ギターフリークス5thMIX
【スタンダード】のみ集計予定
●ドラムマニア4thMIX
【スタンダード】のみ集計予定
●キーボードマニア3rdMIX
【リアルモード】のみ集計予定
●ビートマニアⅡDX 5th style
7KEYモードとエキスパートコースの各部門で集計予定
●ヴァンパイアナイト
1部門のみで集計を開始

プラボ浦上店

長崎県長崎市中園町6-23　☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,313,900	TKMバリア担当 NGS	ALL SNKグルーヴ EX 紅丸・ブランカ・ナコルル
2	仮面ライダー倶楽部 バトルレーサー	1,804,430	青いビフテキMe公認	ALL ヘルダイバー
★	バストアムーブ2	253,150	ビフテキエンジェル	ALL ショーティー バイオ スタート
4	モンスターランド	7,414	EARY-SEL-45	ALL 連付 レバー連 ライトA ハードS セラミックB
5	エスプレイド (J-B 5th)	36,004,500	GOD-BAN -MAX	ALL ノーミス ボム0 ラスボス×16 円429

プレイシティFUNFUN店

鹿児島県鹿児島市中央町32-34　☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トリップトラップ)	3,800	LEC	
2	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(クラブ)	4,082	MAO	
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(テクノ)	4,938	LEC	
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7スター)	5,072	MAO	
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ユーロ)	5,441	TRIP	

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16ハリケーンビル1階　☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2 (カート)	4京7891兆5064億8213万1150	RGV	ALL RF 連なし
2	ギガウイング2 (ラルゴ)	2京8249兆5932億8912万8260	S.O	7面 RF 連なし
3	ギガウイング2 (チェリイ)	1京7193兆2397億2465万5080	DDD	7面 RL 連なし
4	ギガウイング2 (チェリイ)	1京6800兆8741億1251万8740	T.T	6面 RF 連なし
5	ギガウイング2 (カート)	1京4375兆9562億1044万9090	AKI	6面 RL 連なし

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スポーツジャム	75,000	D.N	[illegible]
2	バカバカバッション スペシャル	2,425,350	3TH	1Z,5Z,8Z 94%,97%,94%
3	ドラゴンブレイズ (クエイド)	1,776,300	DED	2-4
4	ぐわんげ(賀茂 源助)	33,240,463	げんさん	ALL
5	ギガウイング2 (カート)	3京3388兆4795億0484万4816	GEN	ALL

遊道楽箱崎店

福岡県福岡県東区箱崎6-1-2松本ビル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2 (500m インド)	674,005	箱崎ぷよ猿連合-SDD-NBR	ALL 連付 2分34秒45
2	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,113,335	WIT	ALL 連付 称号あり 5分09秒93
3	バカバカバッション スペシャル	1,331,720	GOD バカ1初心者	ALL 99-98-98-98
4	エスプレイド (美作 いろり)	31,475,490	出雲良子の許嫁 (嬉しくない更新)	ALL 残×4
5	19XX(■電)	15,824,600	ブセ?	ALL 連付

サブカルチュア

福岡県筑紫野市二日市北1-2-3黒崎ビル　☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ダッドリー)	10,467,600	おとこ汁 (二段階左折)	ALL 連同付
2	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(豪鬼)	8,136,500	K.Y	ALL 連同付
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(リュウ)	7,768,000	K.Y	ALL 連同付
4	ガンスパイク	1,709,600	mhide	ナッシュ ALL
5	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル(マリー)	1,766,400	K.Y	ALL ギース有

ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2 (カート)	5京9678兆8790億3272万4120	Y.S.333	ALL RF
★	三国戦紀2	73,719,900	EXR	ALL 孔明
3	ブラッディロア3	2'23"66	KMM あと30秒	ALL バクリュー
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ナオキ)	5,642	フィリピン人に肩をもまされる男 ㋢	ALL
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(テクノ)	5,299	フィリピン人に散髪される男 ㋢	ALL

パリオ フィエラ ディ プローバ

広島県広島市中区紙屋町2-2-17　☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ!ジャスティス学園	2,125,100	PEL	もも、恭介、ロイ ALL
2	ドラゴンブレイズ (イアン)	1,982,500	K.S	2-6
3	てんこもりシューティング(中級)	1,948,310	田丸	よろしく ALL
4	スポーツジャム	81,300	木村	ALL バスケット×4
5	ガンスパイク	763,100	埼玉から来た愚者 MN-YKS.A	ロックマン

ビッグプレイランド

愛媛県松山市道後樋又11-23　☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スポーツジャム	84,600	PKN	ALL バスケ×4
2	ギガウイング2 (リミ)	1京6601兆6571億1206万5730	AMT☆ 200MHz	ALL リフレクトフォース
3	ギガウイング2 (カート)	4京7485兆6699億2153万3520	ひげの王者けいた	ALL リフレクトフォース
4	ギガウイング2 (ラルゴ)	5374兆4450億7285万9150	PKN	ALL リフレクトレーザー
5	首領蜂(Cタイプ)	44,784,240	へたRAY	ALL MAX133HIT

えの木

高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2 (ロミ)	6京1185兆7465億3986万5220	頭の悪いゲーム 頭に悪いゲーム 柾木	ALL 連付 3面終了 9.9億倍
2	ギガウイング2 (タッグ)	7京6946兆2920億8119万5940	顔良・文■!天気予報(柾木&HAM)	ALL 連付 ロミ・チェリイ
★	1944 ～ザ・ループマスター～	26,978,080	LAOS-長田仙人	ALL 連付
★	ストリートファイターEX2(カイリ)	3,442,900	ビデオ録りの練■中に出た。録れずBBC	ALL 連同付 シャドウ113万 爪×6
5	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ケン)	9,982,200	前プレイギル到着時838万でマジ負け㊙㊙	ALL 連同付 ダッドリー死ね!

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2 (ロミ)	5京5670兆2252億8039万9060	.Z.	ALL 連付
2	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,078,945	DDC@捏造名人	ALL
3	サイヴァリアリビジョン	129,578,500	.Z.	ALL
4	パズループ2 (とことん)	57,728,200	?	ALL
5	パズループ2 (パワー)	30,988,200	?	ALL

当コーナーでは随時ハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。そのうえで掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「ハイスコア■載店希望」係

次回集計
(アルカディア7月号掲載)は
4月15日(日)
までに出されたスコアで、
4月18日(水)
当日消印まで有効です。

ゲー事典
ハイスコアに関するお問い合わせは、E-mailもしくはFAXをご利用ください。E-mailアドレス:arcadia@enterbrain.co.jp　FAX:5433-7212
題名(subject)「ハイスコアに関する質問」　質問をお寄せいただく場合は、あなたの氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレス(FAXの方はFAX番号)を明記して下さい。

アソシエイションXR+（ゼクス・リターンズ プラス）

GUILTY GEAR X

今日もギルティギアを愛好する皆様のために粉骨砕身の思いで献上する魂のコーナー、アソシエイションX！ 今回はなななななんと石渡さんの新コーナーから各種新製品情報まで、必要以上に内容盛りだくさんでお届けします。

Text：三軒茶屋ギルティ組合

立体賞旋 GGX

「ギルティギア ゼクス」のキャラクターが、遂にフィギュア化！ 試作品ショットを全宇宙初公開でお届けするぜぇえ。

今回、第一弾として発売されるのはソル＝バッドガイ、ミリア＝レイジ、ザトー1、そしてジョニーの4キャラ。今夏発売予定だ。

アーケードゲームのキャラクターフィギュアを多く手がけるC-WORKSから発売されるだけあって、その完成度は折り紙つき！

今回掲載しているのは、原型出来たてホヤホヤ、着色されてない試作品3キャラのショットだ。この完成度の高さに、とくと見惚れるがいい！ 今回の4キャラは「第一弾」で、その他のキャラもフィギュア化される予定なので期待してくれ！

ATTENTION!!

第二回 GGX CHAMPIONSHIP 開催決定！

→詳しくは67ページへGO！

青春コーナー ガトリングアーティスツ!!

美麗なギルティ投稿がものごっつ集まったイラストコーナーがココ、ガトリングアーティスツ!! カラーになったりモノクロになったりと変動が激しいのも特徴。

（福島県　栄和圭吾さん）
☆ジェリーフィッシュ入団バージョンも人気あります。

（福岡県　イリヤさん）
☆力強い勧誘だ…入団一択DA！

（鹿児島県　高菖猫カエデ。さん）
☆梅喧や闇慈と違って、あまり日本人っぽくないですよね。

（熊本県　ひまわりさん）
☆春のせいか、いつもより女の子っぽいですね。

（京都府　紫憂閏依・尻尾萌さん）
☆会話の内容が気になる？……晩飯のおかずとか。

（大阪府　相沢はみこさん）
☆おっきめの耳がなーんか可愛いぞ。

（大阪府　神君）
☆なんで出現パスワードはミソスープだったのか？ それは続編への布石か（嘘）。

（島根県　かじやんさん）
☆右下でスネてるノーマルカラーが大変めんこいと思います。

（新潟県　八坂あづささん）
☆お互いの存在が剣を高める。そんな二人なのである。

（新潟県　滋臨神封魔さん）
☆お、髪留めがいらないからセットが楽と言えよう。

（香川県　テスタ　忍さん）
☆ギアだから長生きしそう、ということで、次回作にも出演なるかな？

緊急連載・GGXゼネラルプロデューサー 石渡NOW！

このコーナーはギルティギアシリーズの立役者である石渡太輔氏のミニコラムを掲載させて頂くべく設立した区画である!! 今後、果たしてどんな話が飛び出すのか……？ それは読んでからのお楽しみだ！

皆さん、いつも「ギルティギア ゼクス」を応援して頂いて、本当にありがとうございます。石渡太輔です。このコーナーは毎回欠かさず拝見しておりまして、皆さんの力作の数々にはいつも脱帽させられてます。

今後は、私もこのコーナーへ顔を出させて頂く予定ですので、何卒宜しくお願いいたします。

今月の格言！
「人間は条件反射で生きていける！」

エンターブレインよりGGXトレーディングカード 大・発・売!!

キャラクター単体を描いたもの、組み合わせて一枚の絵になるパズルカードなどバラエティ豊か！ 左上のようなレアイラストもあるのだ。

ギルっ子に朗報!! 長らく発売が待たれていた「ギルティギア ゼクス」のトレーディングカードがエンターブレインから発売されたぞ！ その名も「GUILTY GEAR X ART WORKS」!! カードは主に石渡氏のイラストで構成されており、販促イラストやポスターイラストの他にも、未発表イラストも含んだ豪華版となっている！

なお、本誌発売日の3月30日から4月1日まで幕張メッセで開催される「東京ゲームショー2001春」のエンターブレイン物販ブース、または月刊ファミ通ブロス5月号での通販（ゲットゲットブロス）で1BOX購入された方には、特製プロモーションカードをプレゼント！ 手に入れるしかあるまい!!

●価格　BOX（1箱15パック入り）**4995**円（税抜き）
パック（カード10枚入り）　**333**円（税抜き）

ゲー事典　今回から始まった石渡氏のコーナーですが、ここでは多忙極まりない石渡氏に対する応援メッセージや質問などを随時募集しております。お寄せ頂いたハガキは石渡氏の元へと責任を持ってお届けします。皆さまからの熱いメッセージが刻印されたおハガキをお待ちしております。宛て先は「GGXアソシエイションXR+」「頑張ってください、石渡さん」係」まで。

銀河最強のSNK応援ページ!!

超空間SNK

現在は充電期間にある戦国最強のゲームメーカー「SNK」を問答無用に応援し、我らの昂ぶる魂のみなぎりっぷりを天下に知らしめんとするコーナーこそが、この「超空間SNK」!! SNKの軌跡を確認しつつ、さらなる発展を願って共につっ走ろうぜメーン、と目論むコーナーでもある。

特集其の一 侍魂イラスト大会（前編）

記念すべき第一回の集中特集は、SNKを代表する剣劇ゲーム「侍魂」特集！ ハガキがたんまり集まったので、前編と後編の2回に分けて開催するぞ！ なんだかナコルル特集みたいになってるのは気にしなくていいだろう。

（神奈川県　みの虫さん）
☆天下御免の気合一閃。修羅も霞む覇王の剛剣!

（岩手県　伊藤勇太さん）
☆自然の恵みと自然の厳しさ。その二面性をも表してるんでしょうな。

（あばしり　久遠堂梨花さん）
☆自然に似合ってますな。ちなみにこの服は実在するそーです。

（兵庫県　ナナセ藍さん）
☆女性にも男性にも均等に人気あるのがナコの凄いところです。

（静岡県　孝志さん）
☆花見の季節は、とりあえず剣より団子ということで。

（東京都　皐月トミィさん）
☆青髪&ホワイトタイガー衣装も人気ありましたよね。

（新潟県　公衆電話君）
☆連れたお供で攻撃ってのも、当時はすっごい斬新でした。

（愛知県　加藤優子さん）
☆2Pナコを生んだのは、デザイナーさんのこだわりゆえだったのだ。

（大阪府　神君）
☆この人抜きで侍は語れない。存在感デカイッスよね。

無差別SNK絵画展

このコーナーではSNK作品のイラストを無差別に大募集！ メッセージ性を盛り込んだイラストは特に歓迎！ どんどん送られーい。

（大阪府　澄さん）
☆パンツ男にお義兄さんと呼ばれる心境いかがなものか。

（長野県　RED EYE'S君）
☆これからもレオナ番長として投稿頑張ってくれい!

（福岡県　きさらぎりょうさん）
☆今月から始まったKOFッ子ソロリティもよろしくね。

（埼玉県　マルミさん）
☆ご要望にお応えしてケンスウの掲載率を上げました。ムフー。

（静岡県　大山高颯さん）
☆実はコンスタントに来ている武力ハガキ。いまだに熱い。

（東京都　岡崎ルリスさん）
☆気丈で艶やか。それが海の女のキャラ特性なのねん。

（東京都　QQQ君）
☆栄えある横画面縦シューの祖とも言える。そういうことで。

（熊本県　葵花南さん）
☆月華特集も近々開催予定。括目して待つがいいさ！

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆懐ネタを上手い具合に料理してやがらあ。7点。

（岩手県　伊藤勇太さん）
☆KOFはまだまだ終わっていなかった。21世紀の新たなる戦いに期待してくれ!

はみだし超空間SNK 全宇宙の期待を一手に背負い、満を持して始まった「超空間SNK」は、皆さんの投稿なくして成り立たないコーナーです。次回予告で挙げたテーマ以外にも、「無差別SNK絵画展」もありますし、「この作品をテーマにしないと月にコロニー落としちゃうよ」という要望も随時受け付けています。それと文章投稿がまだまだ少ないので、今が狙い目と言えましょう。

KOFッ子ソロリティ

祝・開発決定!!
復活のその日まで加速し続けるコーナー

永遠に続くと思われていたキング・オブ・ファイターズシリーズは「2000」をもって打ち止めなのか……。

そんな悲しみの船出で始まった21世紀であったが、人生生きてりゃいいことある！　巻頭スクープにある通り、なななんと、今年もKOFは制作されることが決定した！　ヴァンザーイ！

そこで発足したのが、この「KOFッ子ソロリティ」!!　当コーナーでは新KOFが発売されるその日まで、新着情報やファンの期待の声を伝えていく予定だ。

まずは手始めに、先月号とアルカディアホームページで募った読者の声、「KOFの新作に期待すること」を紹介していこう。

●ボクサーチームを作ってほしい！　ヴァネッサ、リック・ストラウド、ヘビィ・D！……あとはご想像に任せます。アクセルとかミッキーとか(笑)。
(キム最高！　いのしんさん)

(愛知県　早乙女ナミさん)

(埼玉県　四月一日 進さん)

●もし、今年もKOFが出るのならぜヒ！　如月影二を復活させてほしいっす！　影二、藤堂竜白、Mr.BIG、ギース様の打倒極限流チームとか出してくれたらもう……。夢見すぎ？
(Shado－－君)

●「キャラが増えてほしい」もありますし(ビリーとか、山崎とか)、「即死連続技はカンベン」とかもありますが…やはり基本は「夏に出てほしい」です！　あの夏休みに入ってからの高揚感！　これぞゲーセン！　という感じがします！　毎年！　自分が望むことはそれだけであります、隊長！
(鬼哭君)

しょっぱなからとても多くのご投稿を頂き、本当にありがとです！

新KOFに対する要望や期待の声は開発元にも届けますので、これからもハガキやEメールでモリモリ送ってくださいね！　たくさんの熱のこもった投稿、お待ちしております。

(栃木県　やよいさん&愚零闘裏多さん)

WOMAN FIGHTES TEAM
MAI SHIRANUI•SHIJO HINAKO
KASUMI TODO•YURI SAKAZAKI

カムイコタンから二〇〇一

もうナコルルに会えないなんていっやー！　と狼狽していたあなたに朗報！　このたび、インターレッツ「ナコルル制作委員会」の企画・開発により、PCゲームで姿を現すことになりました。タイトルは「ナコルル～あのひとからのおくりもの～」。発売予定は6月、待ちきれないぜ！

ジャンルはインタラクティブ・アドベンチャーゲーム。ナコルルとリムルルを中心に、大自然の中で繰り広げられる感動のハートフルストーリーに仕上がることでしょう。

今月も新着画面をちらりと公開……っていうかおおお激マブ！　やっぱナコルルはめんこいのう！　という声が聞こえてきそうです。

この調子でいろんなメディアに進出してほしいですね。そうすれば、ゲームセンターに戻ってくる日も遠くないかも！

とりあえずナコルル育成ゲームとナコルル恋愛ゲームとナコルル動物王国経営シミュレーションが欲しいです！(続く)

※今回掲載しているのは開発初期のイメージ画面です。

【ナコルル】
私も、この樹のように、ずっとずっと…自然とともに生きて、
カムイコタンの生けとし生けるものすべてを…
見守っていたいな。

【リムルル】
でも、これからは姉様といっしょに…
2人でずっと暮らせるねッ！！

【？？？】
お礼なんか言う前に…自分の弱さを恥じる事ね。
あんな力だったら、殺されて当然よ。

SNKの想ひ出

珠玉のSNK作品群から、想い出深いタイトルについて語って頂くコーナー。第一回は林編集長が『怒』をテーマに語ります。

(東京都　JENNIFERさん)

『怒』が出たのって、一九八五年。そう昭和の時代なんだよねえ(遠い目)。当時通っていた学校では、ゲーセン禁止令なんてのがあったけど、そんなのどこ吹く風。やりまくりだったね。

ループレバーの斬新さや2人同時プレーの楽しさなど、当時入り浸っていたゲーセンでかなりハバを利かせたゲームでした。プレー中に小銭がなくなって、片方が粘っている間に両替に走る絵も懐かしき想ひ出かと……。

当時のゲームでは戦闘機や戦車などの自機がパワーアップ、ってのはよくあったんだけど、この手の人間的キャラクターがパワーアップ(威力&画面効果)ってのは、あまりなかったハズ。そのせいか、かなり印象度は高いっす、自分的に。アカ手榴弾とかマジでビビったモンね。そーいえばアレって同時プレーの相手にも当たり判定なかったっけ？　なんかそれで揉めた記憶が……。

あと、ループレバーの使い勝手が悪い(＝故障中)筐体って、ほとんど触った記憶がないんだけど、この筐体って結構丈夫だったのかな？　って今さら悩んでもしょうがないんだけどね(情報求ム)。

でもって本作主人公のラルクラさんは『怒号層圏』、『怒Ⅲ』を経由して大人気の『KOF』シリーズへつながっていくワケですね。

とゆーワケで、KOFのラルフ&クラークのイメージしかない人も、是非この21世紀に『怒』をプレーしてもらいたいな、という文章をダラダラと書いてみました！

(資料も揃えずに勢いで原稿を書いてみた眼鏡っくす林)

次回予告

超空間SNKでは、皆様のSNKラブ・ダイナマイトな投稿をお待ちしております。イラスト、文章投稿などなど、SNK応援メッセージや各コーナーに関する投稿を募集しておりますぞ。

なお、6月号の特集は「侍魂後編」。7月号は続編が期待される「餓狼－MARK OF THE WOLVES－」を予定しています。奮ってご投稿ください。宜しくお願いします!!

はみだし超空間SNK　今回の超空間では、アルカディアHPで募集したKOFの新作についてのご意見を掲載しましたが、ここでメール投稿に関する注意をひとつ！　メール投稿の際にはペンネームだけでなく、住所・氏名もいっしょに書いてくださいネ。同じようにイラストの裏にもお忘れなく。なお、このコーナーへの要望や感想も募集しておりますので、どしどし投稿よろしく!!

コスプレ プレイスタイル Vol.13 PLAY STYLE

文／中里 毅（COSPA/SKP）

投稿コスプレ写真

皆様こんにちは～。コスパの中里です。

みなさまからの多くの投稿に囲まれて、毎回うれしい悲鳴をあげております。

レベルの高い投稿が多くて尻込みしている人もいるようですが、コスプレはキャラクターに対する愛の表現ですから、気にせず皆様の愛の結晶を写真にとってどんどん投稿して下さい！

先月から左ページで始まりました取材コーナーも、毎回充実の内容でお送りしていきますので、楽しんで頂ければと思います。

この5月には、ディスコ・ヴェルファーレで行なわれる大型ダンスパーティ「コスパ」もあり、益々盛り上がるコスプレ界です！

今回も、投稿していただいた写真がたっぷり扱えるレイアウトでお送りするコスプレ・プレイスタイル！　自前のパソコンが壊れても、めげずに頑張りますので(泣)、皆様からのよりいっそうの御投稿をお待ちしております！

それでは今回も、はりきって行ってみましょう！

Feel so good style

コスプレネーム／マスター天河さん（右）
鷹丘直樹さん（左）
キャラクター／ジャスティス学園　exx＆ボーマン

毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです。今回は以前も御紹介したことがあるマスター天河さんと鷹丘直樹さんです。いやぁバッチリすぎて思わず担当もビックリです！　それにしても人生かけてませんか!?(笑)

◆ジャスティス学園　ザキ［[illegible]さん］
完璧なザキを目指しているそうです。封筒あけるとザキ写真だらけでびびりました

◆ジョジョの奇妙な冒険　アブドゥル
［マスター天河さん］
一押しのボーマンと同一人物です。もはや脱帽！　すごすぎる～（^^）

◆侍スピリッツ　ナコルル［[illegible]さん］
リムルル［KUMIKOさん］
引っ越しで離ればなれになってしまうお友達どうしだそうです。色合いGOOD!

◆ハンター×ハンター　マチ［暁らんまさん］
マンガのキャラクターも大歓迎！
幻影旅団のマチです。かっこいいです！

◆機動戦艦ナデシコ　星野ルリ深覚
［三十さやかさん（下）］［初月彩乃さん（上）］
ナデシコ艦長ルリとTVルリです。
楽しそうな表情がとてもいい感じですね！

◆[illegible]先生［TAKAみながわさん］
以前ご紹介したエンタープレイン社長のお友達だそうです。あははは御本人にも見せて～

◆D.O.A 2　かすみ［伊織さん］
写真のポーズもきまっていますし
衣装の出来もよく好印象ですね！

ダンス系コスプレサークル

今月の最後は、一風変わったコスプレサークルを御紹介します！

最近増えているコスプレダンス系サークルの、「東京電車区」さんです。

メンバーは、写真左から第一回目で取材させていただいたハッシーさん、相沢さん、キョウティーさん、ノリさん、涼さんです。

コスパやツインスターでのダンスコンテスト入賞経験者の方も交じって、「自由に曲にノるダンス」をコンセプトに後楽園や晴海のイベントに出没しているそうです。

ただコスプレするだけではなく、別の楽しみと融合させるのもコスプレの自由で楽しい所だと思います！

コスプレカメラマンさん

コスプレ・プレイスタイルでは、最近一番人口が多いのではないかと言われているコスプレカメラマンさんからの投稿も募集しちゃいます！

投稿していただく写真の裏に

- ●キャラクター名
- ●コスプレネーム（被写体の方の）
- ●使用機材（カメラ／レンズなどなど）
- ●撮影環境
- ●露出／絞り
- ●使用フィルム

などを書き込んで送って下さい！

データを写真雑誌のように掲載し、みなさまがどんな機材でどんな風に撮影しているのか紹介したいな～と考えております。

撮影テクニックを駆使した、自信の一枚の投稿をお待ちしております！

もちろん、投稿の際には被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿して下さい！　絶対ですよ！

相変わらずコスプレ関連HPの募集もしておりますので皆様からの様々な投稿お待ちしております！

投稿&お手紙まだまだ大募集！

と言うわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお待ちしています。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えてください。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記してください。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方は、ご一報ください。

●コスプレDJ
取材させて頂ける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオン・初級講座への質問などお寄せください。

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもアリです。新コーナーのアイデアなど、この誌面でやってほしいことをドシドシ投稿してください。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル（株）エンターブレイン
アルカディア編集部　コスプレ係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。

皆様からのお手紙、お待ちしています～。ホームページも募集中です～。

コス事典 担当中里の愛機Power MacG4/400のハードディスクドライブがとうとうクラッシュ(>_<)。先月から不調だったのですがとうとう入院することになりました(ToT)。メ切ギリギリ……PSOのやり過ぎでMacがすねたかな～(^^)。PSOコスプレ製作しそうなのでおりをみてご紹介しますね

オーダーメイド取材

先月から始まりました新企画！　コスプレオーダー密着取材。

前回は見積り依頼についてでしたが、今回は見積りが出てから、実際に注文するまでの流れを追ってみたいと思います。

それではりきっていきましょう！

前回のおさらい！

まずは軽く前回のおさらいから、今回の取材はコスプレ関連ショップの老舗中の老舗「コスパショップ」にお願いしています。

コスパショップでのオーダーメイドコスチューム完成までの流れは次の通りです。

●見積り依頼→●見積り後最終仕様調整→●発注→

●仮縫いフィッティング→●完成

これがだいたいの場合の流れになりますが、オーダーメイドと言うだけに、物によってはこの流れが多少変わることもあります。

前回の見積り取材の要点をまとめると、見積り段階でおおまかなサイズ計測を行なう場合があるので、薄着になれる服装でお店に行くことと、キャラクターの資料は全身がはっきり解るもので、カラーの資料があるとベターといったところです。

見積りの段階で、自分のなかにある程度衣装のイメージがある方は、そのイメージが伝わるようにあらかじめ資料をまとめておくと理想的です。使用してほしい素材などといった細かい指定をすることも可能ですし、逆に予算にあわせて「仕様はプロにお任せ」といったオーダーも可能です。

◆コスチューム以外にもウィッグ（かつら）や小物などサポートアイテムが充実！

見積りが出たら……

前回出した見積り依頼より、1週間から10日位で見積り書が自宅に郵送されてきます（※郵送以外でのお知らせも可能だそうです）。

見積り内容を確認して、値段との折り合いがつけばいよいよ発注となります。もしここで納得がいかなければ、発注しなくてもまるで問題はありません。

また、予算や仕様についてショップスタッフと改めて相談し、再見積りを出してもらうことも可能です。

前回の見積り段階で身体の各所を仮採寸したのですが、発注段階では必要と思われる箇所すべてをプロが正確に採寸します。

◆資料より測定箇所を割り出してシッカリと測定します。

通信販売でのフルオーダーや御注文の際は、スタッフから計測箇所と方法を指示した専用の用紙が送られてくるそうですので、自分での測定も安心してできます。

今回のキャラクターでは、グローブや腕周りのパーツ・ブーツなどが含まれているので、身体の隅々まで細かい測定が必要です。

これがエヴァンゲリオンのプラグスーツのようなものになると、まさに全身型取り状態になります。

◆手形をとったりとにかく徹底的に細かく採寸していきます。

各部の採寸が終わったら、最終的な仕様の確認とお値段の確認をします。素材や色にいたるまで自分のイメージ通りの物が出来上がるように、スタッフとしっかりと話し合うことができます。

いざ発注となりますと、総合金額のうち半額以上を内金として入れる必要がありますので、注意してください。

ここまでくれば、あとは完成までの時間をただひたすら首を長くして待つばかりです。

完成するまでは、物にもよりますが1ヵ月から2ヵ月位はかかるそうで、コミックマーケットやゲームショーといった大きなイベント前は混み合ってしまうので早めの注文が必要だそうです。

◆発注寸前までどんな相談も受け付けてくれるそうです。

さぁ、次回からはコスパショップ製作部のアトリエを取材！　編集部員兼コスプレイヤー田名網の衣装がどのようにして作られていくのか、じっくりと取材したいと思います。

普段見ることのできないコスチューム作りのプロの技は、自作派の方にも参考になると思います。作業の流れから縫い方まで、細かく追っていきたいと思いますので楽しみにしていてください。

また、このコーナーでは皆様からの質問も受付けちゃいます！　コスプレ写真投稿と同じ住所宛の「コスプレオーダー質問」係まで送ってください！　オーダーに関する質問や、コスプレサポートアイテムに関する質問などなんでもOKです。

このところお休みが続いちゃってるDJカメレオンのコスプレDJコーナーも、終わっちゃった訳ではないのでまだまだ質問などなどお待ちしております。

コスプレイベントDJさんからの取材依頼なんかも大歓迎です！　左の募集住所にドンドン送って下さいね！

それでは次回コスプレ・プレイスタイルでお会いしましょう～。

HOW2DJSTYLE!! 募集

最近お休みがちでスミマセン（>_<）

DJカメレオンがお送りするコスプレDJコーナーです。

このコーナーでは皆様のDJプレイに関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。

コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ～という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。

連絡先を忘れずに明記してください。

〒154-8528

東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル

㈱エンターブレイン　アルカディア編集部

「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE

ＤＪ－ＣＡＭＥＬＥＯＮ

１９６５年　東京生まれ　Ａ型

ONE WAY（千葉）・サバス東京（青山）・JUNGLE BASS（六本木）・HI TIME（新宿）・ベルファーレ（六本木）・CODE（新宿）などのDisco、CLUBでＤＪとして活躍ののち、ニッポン放送「GO GO MEGAMIX」やノースウェーブ・ジップＦＭ・Ｋ－ＭＩＸなどラジオ番組のＲｅｍｉｘコーナーをレギュラー制作し、テイチクレコード・ビクターエンタテインメントより「KEY OF LIFE」というグループでシングル５枚、アルバム２枚をリリース。

現在はソロにて、ラジオ番組のコーナー制作やＲＥＭＩＸ・ＭＥＧＡＭＩＸ制作の他、イベントＤＪとして活躍中。

➡今月の一枚

（大分県　おむらんまり君）

➡http://y7.net/mmm

とにもかくにもニューシーズン！　新しい季節の到来と共に、見計らったかのようにゲーセンにもニューゲームがたくさんお目見えした模様！　心機一転というか初心忘れるべからずというか、これまでとは違った新しい気分でゲーセンに繰り出してみてはいかが？　きっと、今までにない感動が手ぐすね引いて待ち受けていること請け合いと言えるでしょう。

ハガキDJ：田渕健康

アフロCMYK

己が情熱のほとばしるがまま、ゲームキャラをカラーイラスト化！　銀河に誇る愛と気合と根性の極彩色ページが、このアフロCMYK！　同じキャラクターでも描き手によっていろんな味が出てるので、一枚一枚丹念に鑑賞してくださいね。

（三重県　猿天化“シンタロー”G君）
☆うわっ、いい顔してやがる。

（東京都　柳麻城さん）
☆……とりあえず3番を。

（大阪府　澄さん）
☆ぱんだ柄になってる上着がナイスでおま！　8点。

➡http://www.geocities.co.jp/Milano-Aoyama/2797/sumi.html

（北海道　KEI君）
☆思春期のあんなモノやこんなモノが詰まった青春シューティングです。お楽しみに。

➡http://www.phoenix-c.or.jp/~ishikawa/

（愛知県　原哲子さん）
☆やっぱ横スクロールアクションって、ゲーセンの必需品。この作品で再確認でしょ。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆なぜに彼らは天鼓羅にこだわるのか？　それは番組の最後で。

（大阪府　上総亮さん）
☆アルカディアのHPは自由にリンク張ってOKですよー。宜しく。

➡http://www.h3.dion.ne.jp/~tk-an/index.html

（鳥取県　たつきば龍牙さん）
☆この人（？）はきっとこーゆー風に笑うんだろーなーってのが。

（千葉県　y2さん）
☆文化祭ノリの風景ですが……。命、賭けてます。

➡http://www.kurumi.sakura.ne.jp/~pfn

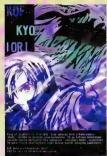
（大阪府　西ユキイさん）
☆ニューナンバーで再登場。新学期の話題独り占めDA！

（神奈川県　ソンガーシングライター君）
☆カモン生贄。下僕募集チュ。

（新潟県　毒マムシ盛子さん）
☆剣の波間に漂う逢瀬。切っ先に咲く、黄泉花一輪。

（大阪府　鷹君）
☆今号から始まった「超空間SNK」のナコルル企画もよろしくね。

➡http://village.infoweb.ne.jp/~fwjb4081/

A-Fro ひみつ情報　いつもA-Froに投稿して頂いてるみなさん、毎回力作をどーもありがとです！　毎日到着する大量のハガキを前に、担当&編集は嬉しい悲鳴（マンドラゴラ並）を上げっぱなしでごわす。これからもたゆまぬ投稿をお願いしたいのと共に、これから「投稿したいなー」と目論んでいる方も、ニューシーズンを期に投稿人生に青春を賭けてみないか!?　さあ、レッツ・ビギン!!

（北海道　金持リサコさん）
☆紫炎は告げる宿業の枷。
立ち止まることは、許されないぜ！

http://www2.plala.or.jp/riki/kofq9a.htm
（福岡県　RIKIぞう君）
☆楽しいときも辛いときも。
素敵をつくる、わくわくの素。

http://www.moneypit.i.am
（東京都　しいのかなえさん）
☆せっかく覚えたマイトアトラス、次回作でも使いたい！　って人は多そう。

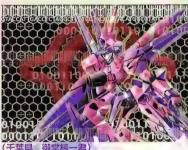
http://www.kisnet.or.jp/tanaka/
（新潟県　D！さん）
☆三杯目にはそっと出すっチ。

http://www.miyazaki-mu.ac.jp/~so81004/gondolf.html
（京都府　宣教師ゴンドルフさん）
☆笑顔が紡ぐ、はるいろロンド。
フリフリスカートが堪らんでごわす。

（山口県　らいせゆきさん）
☆やはしジャスティスの顔と言えば、このトリオですかねッ！

僕の企画

春のふぁっしょんちぇっく

（山口県　末次誉亮君）
☆ヴァンパイアキャラってなかなかポリゴンになりませんよね。いかがなものか。

（千葉県　御堂純一君）
☆UNDER STAR/SONIC BLUE.
其は超空の覇者、天を裂く者。

（東京都　unimaruさん）
☆そーいや、出なかったたね。
……おかんも団長も。

（大阪府　神君）
☆アッパークラスの視線。
回避不能の、ラヴイズム。

（宮城県　たまごんさん）
☆絶対王政下という空気が。
そーこーはーかーとーなーくー。

（山口県　里見ミカサさん）
☆あまりのナチュラルさに背筋が凍る思いだケロ！

（兵庫県　克至君）
☆ああ〜ん。あちきもナナを伸ばしてみてえぇ。

http://www2.odn.ne.jp/~cbx42890/
（大阪府　大戸島良君）
☆そいや両社ともレースチーム持ってましたね（昔）。惜しいですな。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/3492/
（東京都　修之介君）
☆次に会う時ゃ地獄だぜ、ベイベ。

A-Fro ひみつ情報 さて、今回のCMYKの投稿傾向ですが、人気が安定して高いのがポップンネタ。次いでギルティにギガ2にロア3、そしてアッパーで人気再燃のストZERO系イラストが人気でした。注目作としてまだ発売前にもかかわらず、「ブロギアの嵐」が大人気。発売後にはますます投稿が増えそうで期待できます！　新作をチェックしたら、興奮冷めやらぬうちにすかさず投稿だ！

緊急タイムトラベラー（セガ）企画

ザ・グレイトラグタイム風呂敷ショー！

A-Fro3ページ目は「ザ・グレイトラグタイム風呂敷ショー」のお時間です!! 今夜も、ステキなカラーイラストを媒介して、アーケードシーンの過去未来をレッツ捏造いたしましょう。それではお姉さん、変な呪文唱えて10年前10年後のアーケード世界に出発進行だよっ!（モグタン[illegible] 編）

（石川県　故島良さん）
☆舞は努力家だったのだね。にしても、牛乳効果ありすぎ。

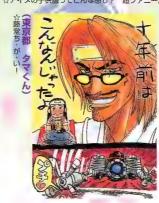
（茨城県　MIZH君）
☆本日のこども努力家二号。頭に缶はまだ先か。

◆http://leon-mart.tripod.com/
（北海道　木ノ下ちびさん）
☆過去タバサは9歳。極寒の地アルスラーンでそのカッコ寒くない？

（香川県　イカタミさん）
☆バイロン坊やには、星でお遊びしないように教育したい!

◆http://www.geocities.co.jp/AnimeComic/3320/
（京都府　Miyuさん）
☆アイヌの子供服ってこんな感じ？　超ファニー。

（埼玉県　ごんぱちさん）
☆あの日あの時会っていた。縁の妙味を感じるのう。

（東京都　タマくん）
☆藤堂ち・が・い!

（熊本県　葵花南さん）
☆風間準33歳、仁9歳というかっとんだ設定である……。

（大阪府　ベーカリー明王サブリミナー）
☆未来に希望が見当たらないデス。ヘヴィだぜ……。

（静岡県　中村英明君）
☆アデラ○スに無料診断してもらおうよ。

カムヒア、物の怪　げえせんサスペリア

（奈良県　H-RO@ひよこ君）
☆百鬼夜行に紛れてても違和感なし。怖ッ。

（東京都　守山いつかさん）
☆こーなってもいいじゃない？　夢の中くらいね。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆過去未来を同時に想像。大人になってもワイルダーねっ。

「君たち、ファイナルブレイクしすぎ！」

（神奈川県　ソンガーシングライター君）
☆だ、大地どんが大変なことになってるでGOWASU！　まだ、ツインザム乗ってるの？

ADULT FRONTIERS

エロスイラストを全方位にディスプレイした糾弾全開コーナー（笑）、アヅルツフロンテアーヅがまたまたやってきた。最近はおとこイラストがモリモリ増殖中。嵐の予感がする……。

◆http://www.geocities.co.jp/AnimeComic/[illegible]
（大阪府　黒騎士君）
☆すいません、ミッドナイトブリス発案者様へ軽い殺意を抱きました♪

◆http://member.nifty.ne.jp/aces/
（大阪府　ダッシュやろうぜ！Aす君）
☆初投稿なのに一人ロマキャン状態。そのテンションで進むのもよろしかろ。

（香川県　優華麗さん）
☆アシュラバ未見の非国民は、[illegible]ミコマンドを携帯すべし。

◆http://www.nifty.or.jp/home/taka-t/yuuka/top.htm
（宮城県　いるぞうさん）
☆女スパイは色気が武器か？ ギリギリエステープなのよ。

◆http://www[illegible].biglobe.ne.jp/~[illegible]

A-Fro ひみつ情報　ありがたいことに、初投稿のハガキがモリモリ増えております。己の中のセンスで勝負し続けるもよし。または常連さんたちの作品のうまさ、面白さをラーニングして、初掲載を目指すがよろしえ（危険なのはマネしちゃだめだ）。スペース空けて待ってますよって、とりあえずネタを探しにゲーセンへ行ってみてはいかがでしょうか。でも、テスト勉強は忘れちゃだめだぞ。

アフロ グレースケール

皆様の投稿が誌面を作る、よりよき明日のためのモノクロページ、それが「アフログレースケール」でございます。桜の開花とともに寄せられた、全国ゲーマー諸氏の熱きこころを今月も独占公開！　まぁ、読んでいきたまえよ。

おはおき担当　田端健幹

（東京都　東京にあるの？君）

そして再び春は巡る

その日の朝、もとい昼間。いつも通りアルカディアを購入して学校へ向かう地下鉄の中、アフロ大瀑布のページでおいら大爆グフッ！ッてな具合さ。

だってそこには自分自身がとうに忘れ去ったようなネタが載っていたんですもの。

『消印3月……。AOUとAMショーまたいでるからな、あゆらば』（アルカディア2月号）

そこにはこのようなコメントが添えられていました。なぜ今さら（アシュラバスターネタだったからだろうか）!?

そう思いながらも「消印3月かぁ」とつい感慨深くなってしまいました。

消印が3月で東京ということは……東京の私大に合格して喜びと不安を胸に上京した、あの頃ってわけだ。いまだ学校も始まらず知り合いなどは一人もいるはずもなし。

まったく何もない部屋。「一国一城の主だー!!」と自分を励ますもアパートだし。

そんな私にも心の拠りどころはあったのです。なんせ部屋から3分、走れば1分とかからないところにゲームセンターがあったのですから（むしろそれで部屋を決めた）。

そして実家から送りつけた段ボールの中には当時まだ月刊化していなかったアルカディアが2冊！

地元でやり込んだゲームならば問題なく対戦を楽しむことができました。暇を持て余して新宿、池袋、秋葉原……と、東京ゲーセン巡りもしました。

しかしゲームセンターはやはりゲームセンターだったのです。「もうゲームは万国共通語ダネ！」と嬉々として乱入するもあっさりやられてみたり。

そんな中、かつては投稿戦士として奮迅した過去も手伝い、コンビニで官製はがきを買ってペンを取ったのも至極当然と言えましょう。

いやはやそんなはがきが1年ぶりに掲載されることになろうとは。今となってはアシュラバも稼働していますし、ナナミを使いに行ったらなくなってたけど。

今では一緒にゲーセンに行く友達もできました。これをきっかけに投稿を始めようかと思っています。

新生活の始まったみんなもそこにゲームセンターはあるしね!!

（東京都　スパイダーショット改めハジュン君）

☆うむぅ！　うまくまとめてくれてあーりがとう。

この春から生活環境が変わる人も多々いるかと思いますが、そこにゲーセンがある限り魂は不変、きっと自分のペースで生活できるさぁ。

ところで、投稿ネタは常時編集部にストックされており、ボツったと思いきや、忘れたころに突如として復活採用もしくは機を窺って掲載されることがあるので、一度投稿なされた方はやきもきしながら数カ月A-Froを見守ってみるといいだろう。

（和歌山県　ユミ@十六夜の猫さん）
☆バーチャロンは一度、全キャラ擬人化特集をやってみたいでごわすな。ハガキが集まれば実行可。

（神奈川県　ソンガーシングライター君）
☆花忍法ほーみんぐの術。ぜって一逃げられないYO！

（新潟県　げっつ☆先生君）
☆春と言えばこの人、みたいな。年中小春日和な感じですけど。

（静岡県　トメさん）
☆花も恥らう16、7歳ってトコ？　中学生やもしれぬな。

（宮城県　とっとこさん）
☆まだまだ根強いプレイヤーがいるのですよ。愛されてます。

（秋田県　みーすたんさん）
☆ギルティ水に次いで製品化されないでしょうか？

（群馬県　親友Y氏に捧げる!!　太田典明さん）
☆最近の高校生は野望抱きすぎー。

俺たちワールドワイドゲームで国際交流

神奈川県横須賀市は基地の街。したがって、ゲーセンでも米兵さんをはじめとして外国人の姿をよく見かけます。

ガンシューで銃を構えているのを見ると、やはりサマになっていてカッコイイです。

対戦格闘で乱入されたときなどは必要以上に緊張してしまうのですが、フェアプレイの精神はむしろ日本より発達しているのか、少なくともオイラはイヤな気分にさせられたことはありません。概して陽気でフレンドリーな感じ。

先日は米兵と思しき方が、アルカディア3月号のギガ2の攻略ページを開いて「コレナニ？」と隠し機体のことを尋ねてきました。

どうやら日本語はまったく読めないようで、英字部分の「SECRET FIGHTER」に反応した模様。

でも、オイラときたら「稼働から一定時間経過後に出現」ということを説明するのに「タイム！　タイム！」としか言えなくて、自分の英語力のなさと慌てっぷりに落ち込んだりしました（一応、通じたみたいだけど）。

つーワケでアメリカンも買ってるらしいですよ、アルカディア。

どの部分を読んでるのかはハナハダ不明ではありますが、猛者通信あたりは日本語が達者な方でも読み解くのは■しいだろうなぁと思いました。

（神奈川県　くらりのふ君）
http://homepage1.nifty.com/degkura/

☆言葉が通じずとも心意気は通じた……そんなところだろうか。うむ。

これからも国境を越えて、ゲームを通して世界がドンドンつながっていくといいですね。さすればアルカディアも売上アップ……フェフェフェ（腹黒）。

（長野県　ささきいちいさん）
☆誰か空耳だと……空耳だと言ってッ!!

A-Fro ひみつ情報　アフログレースケールでは皆様の文章投稿を大募集中。テーマはゲームセンターに関係ある事柄だったら何でもOKです。ゲーセン日記みたいなものからゲームのレビュー、業界に対する提案などなど、貴方のゲーセン魂を文章にしたためてレッツ投稿！　文章形態で特に規定はありませんが、あまりに長すぎると掲載するスペースがないので注意してね。

先人よりの通達！　通ゲセ路に要注意！

新入学生、特に大学生に警告！　アパートやマンションを借りる際には、くれぐれもゲーセンが通学ルートにないことを確認の上、借りること!!

「えー何でー？」と思うかもしれないが、これは非常に危険なトラップ!!

希望に胸いっぱいな入学当初はそうでもないかもしれないが、夏場を過ぎ、秋口に入る頃から、「学校へ行くつもりだったのに、なぜ俺は今レバー握ってますか」状態に陥ること必至！

しかも何気なくそのゲーセンでバイト始めちゃったりしてなおさら学校から縁遠くなってみたり、挙句学校通いからバイト通いに変更になったりして予想以上のデンジャーっぷりを発揮することがままあるぞ!!

いいな!!　一応俺は忠告したからな!!

（叫んだ後脱兎の如く逃走）

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆1限と3限の間は授業ないから、ゲーセンタァイームなどと甘い考えではいかん。ストライダー飛竜並みに意志がしっかりしている人でない限り、ずるずるとゲーセンに残存する可能性は非常に高く、3限潰すこと確定でゴンスよ。年寄りの言うことは聞いとけ。一応アタチは忠告しましたことよっ！

弥生の人柱大賞：デモン雹

（東京都　超鋼戦士君）
☆今月もっともネタ響にされたのはデモやん。誰とでも仲間になって友だちになるよう。

（京都府　暗黒ドリラーさん）
☆1日フリーパスとか買ってるのかデモンさんよお。

（茨城県　エノケンTypeDさん）
☆骨は脆いし、ストレスに弱いし。ウサ獣ダメダメ。

達人部〜前編〜

（静岡県　中村英明君）
☆パチの収納場所なのだろう。

（東京都　タマ君）
☆万年最下位の恨み晴らさずおくべきか！メラメラメラ!!

（岡山県　藤本和明君）
☆大尉フェチ編集まこーるよりコメント有。「まだだ、まだ終わらんよ！」と併せて使うと吉。

（福岡県　谷口浩一君）
☆それより帽章がタイムボカン風なのが気になる。

（青森県　壱月りんごさん）
☆「虚偽」では？　アレ？　まさか、アルカデのほうが誤り!?

ザ・グレイトラグタイム風呂敷ショー 文章編

☆ギース＝ハワードさん（48）

10年前……1991年、高層ビルから落ちました。

現在　………2000年、高層ビルから落ちました。

10年後……2010年、高層ビルから落ちる予定です。

（群馬県　K.K君）

☆すでに名人芸の域に到達か？　次の興行（エスカップ2）では、ゼロキャノンからの大気圏突入ダイブなどやらんと、観客は納得いかんかもね。

（東京都　STS！君）
☆バルサンを炊け。

（大分県　ぼぶろばさん）
☆現在GGXに燃えてる少女たちの胎教音楽決定。

（大阪府　ベーカリー明王君）
☆ありえない話とは、言い切れないよね〜（DAKARA調）。

A-Fro ひみつ情報 A-Fro宛てのはがきを投稿する前に、必ず次に挙げる事柄が記入されているかを再確認しましょう。①ペンネーム……これがないと、本名で掲載→全国規模でさらし者現象が起こる可能性があります。②住所、本名……これらを忘れると、QUOカード当選の証、eb！マークをつけたくてもつけられません。その場合は担当者二人がコンビニで使い込んでしまいますガニ（ウソ）。つづく。

無理想無解決 MMターボ

今宵もやってまいりました、アンケートハガキの片隅からゲーマーの日常をお届けするMMターボのお時間でちゅ。「っていうか、この季節にプラネットハリアーズをプレイすることはプラハの春と呼ばれますか?」という歴史的に失敗な自作自演を繰り出すコーナーでもある。（潤）

幼い頃、「日本の地面をずっと掘り進めばブラジルに着くよ」という兄の心ない言葉を信じて裏の空き地を掘っていた私はドリラー連盟に入れますか?
(新潟県　ななみさん)
☆スマン。口添えできない無力な担当を呪うがいいさ。

モグリのドリラーまで出てきてしまっては、地球は穴だらけだ。
(愛知県　ぺぺん君)
☆地球がまんがチーズみたいに穴ぼこになる日は、そう遠くないだろう。

「マーヴル VS.モー娘。フィーチャリング平家みちよ」が不可能ならば、椎名林檎でゲームを作ってくれないだろーか。
ナース服でガラス割り、テロリストごっこ、マジックでほくろを描く、愛車ヒトラーでカーチェイス、魔人を召喚するetc.……といった、目茶苦茶なミニゲーム盛りだくさんのバカゲー希望。EDは妊娠。
(大阪府　謎のオセロ松嶋とプッチモニ市井と矢井田瞳のしもべX君)
☆P.Nをもう少し短くしたら検討しなくもないかもしれない。

あと、アルカディア編集部の騒音問題ですが、そこらへんの河原にプレハブの家を建てて、そこで編集などをすればよいと思います。
(愛知県　稲垣和馬君)
☆あわわ、そいつは気づかなかった!早速引っ越すYO!

ガンダムの対戦風景が今から目に浮かびそうです。「ドキッ!　シャアだらけの対戦大会　ポロリもあるよ」とか。
(北海道　南出正人君)
☆「ドキッ!　マ=クベだらけの対戦大会 ぽろり(水爆)もあるよ」とか。

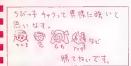
SNKを買い取るにはいくらぐらい必要ですか?
(宮城県　T君)
☆ヤフオクに出てないから相場が分かんね〜。いざというときのためにお年玉は貯めておくがいいさ。

「ストZERO3↗(アッパー)」のさくらは、やはり語尾を上げるんですか?
(東京都　高森君)
☆さくらに限らず「絶望に唸れい?」「これぞ武神流?」「滅殺?」などなど、語尾上げが続出しているかどうかは君の耳で確認DA!

↑(岡山県　まのようこさん)
☆早く解放してあげて!

↑(埼玉県　四月一日進さん)
☆超合金でいいんちゃう?

↑(東京都　森喜郎君)
☆保険に入ってるのかな?

↑(神奈川県　いつつさん)
☆……漬け物石でも載せるか。

↑(山口県　まーさん)
☆当たり判定ちいせえし。

↑(埼玉県　H2さん)
☆シケギャグにつき5時間正座。

↑(群馬県　NAGA君)
☆功を焦る軍隊に未来はないぞ!

↑(福岡県　熊本信君)
☆通販で売るしかねえ。

↑(北海道　きりしま光太郎君)
☆ザクⅡも浮かれる春が……来た。

↑(東京都　しいのかなえさん)
☆次号忍者特集開催。お楽しみに。

A-Fro 一人のビッグショー
京都の娘はん 大山高嶺さん特集

今回は、ハイセンスな投稿で宇宙を駆ける、大山高嶺さんです。右の四点が、封筒でまとめ送りされたブツ。皆さんどう思います? 僕はヤヴァイと思います(笑)。

☆「ミニモニ。ちっちゃ〜」って、シャオは157cm。惜しいデス!

☆こちらはエロ符村宛。生産ペース早くて、クオリティ高いのよ。

☆ヒゲの大統領は変わり過ぎだと思うぜプラザ!。ボチョも人間じみてるし。

☆キャプ翼系でもいいと思うが。あ、また封筒が届いた(中に忍者いっぱい)。

ケルベロス村とはチト違う ゲルエロス村

エロ符村イラストも募集中のゲルエロス村。投稿倍増五カ年計画の第壱弾として、ページ数増加希望。

(東京都　椎井彦之丞さん)
☆PC版ナコゲーにこげなサービスカット希望(無理竜)。

(北海道　久遠堂「クリザ×ウィップ」梨花さん)
☆P.Nに扇情的な組み合わせを仕込まないよーに(笑)。

(山口県　里美ミカサさん)
☆すでに大首領クラスか。

パブリックイメージクラッシュガーデン ガーデンローズ

すてきで、微量の終末感漂うおねえさまがうねる、ハイソサエティなガーデンローズ。恐れ知らずの娘様は足を踏み入れてもよろしくてよ。

(福島県　出海左京さん)
☆楽器やゲームがないと、音楽できないかい?

(鳥取県　たつきは龍牙さん)
☆ちょいビビリ。新堂氏インタビューのゲー事典への返しなのよ。

A-Fro ひみつ情報　次回忍びつつも大々的に開催予定のアフロ男忍者特集に投稿集中!　抜け忍、宇宙忍者、はては死忍まで続々と忍者ハガキが届いているぞ。忍者くんや忍者ウォーリアーズといったレトロゲーム系の忍者はチト少なめですが、時代の最先端を突っ走るアーケード忍者集団、しかも男だらけが集結する業界初(たぶん)の男性忍者特集を見逃したら一生後悔するぞな。ニンともカンとも。

GAMERS GROOVY STYLE

ゲーセン歳時記

（東京都　伊藤良寛ふ）

ギガっぷり冬の陣 マイキャラ選別編

世知辛い世の中、日々荒んでいく心と身体。

飢えた我がハートにヅドムと一撃くれるものもなく、もはや残された道はレゲーの世界にゴートゥー奈落で帰ってこれーヌ、そんな捜索願い確定人生のみかと思われていた。

しかし、我が毒後輩の情報により地元のゲーセンに行ってみたならば、あるわあるわの先行入荷!! ウワサの『ギガウイング2』が!!

かつて『1』ではヘッポコシューターながらも兆の壁を越えるべく奮闘し、かなりの満足感っつーか生きる力を分けてもらえた『ギガウイング』。その続編ともなればもはや我には命の泉・別名小金をすべてこの筐体に投じるしかあるまい!

さっそく初ゲー恒例・独断と偏見のキャラ選び。

ぬ。主人公らしきキャラは3ウェイか。強そう。却下。ボーイッシュ小娘もいろんな意味で強すぎ感があり皆が使うこと必須。却下。眼鏡小娘……俺国法によりロリとメガネは輸入規制。よって却下。そこの君、文句があるならいくらでもかかってくるフリをしなさい!

なんだ、あと二人しかおらんではないか……と、さらにレバーを左右。その二人が並べられた時、俺国議会は震撼した。

「ホホホ砲明具おねぃさんとヒゲ拿破有無オヤジだとォオォオ!?」

なんたるデカルチャ! その二人には我が魂の波動が242%はルフラン増幅させらるる何かがあった!!

俺国法曰く、ホーミングを携えた姐さんは血反吐吐くほど辛くとも使わねばならぬ! 実際グレート魔法大作戦ではリアルな血反吐が出たわい(不健康)!

しかし同法に曰く、ナパームすなわちスプレッドボムを使わぬ男は万歳ナシよ!! その漢気花火で愚者の葬列を轟沈してこそ武人の生き様、炸薬浪漫は帝都の花だ!!

悩む我に俺国陸相は指を突きつけ問うた!

「花の野と硝煙の空、どちらに心の翼を飛ばすか」と!! ……ラルゴ(ヒゲ)、託すぜ俺の翼!!

で、さっそくリフレクトレーザーとやらを選んでスタートしてみる。む、愚かしげに雑魚が群れて突っ込んでくるではないか。滅してくれよう!!

と、ショットボタンを初めて押して……再び議会は沈黙した。

「……え?」

ぺひっ。

と出てきたショットとナパウム。パワーアップ0の状態だと……まさに絶対聖域、最終地獄に相応しき鬼人のごとき弱さ! その飛ばない感、我道拳の如し! 神と言うより紙DEATHネ!!

そのショックから立ち直れず、足も遅かったラルゴ伍長機はあっさり空の藻屑の三等兵と化した。

「性能じゃない、魂さ!」なんて言う君も、こればかりは実際経験してみねえと分からんぜ。やっぱりザクじゃ駄目なんだ……(涙)。

そして続いてチェリィさん機。ほほう、直線的なホーミングは弾が散らないからええのう……などと余裕ぶっこいて2面ボス、4本足のヘンな戦車だか移動砲台だかに遭遇!

ヤバげな弾を撃つ気配ムンムンなため、速攻で落とそうと……。

「って、そっちの足は撃たなくていいんスよォオオ!?」

戦車らしからぬ足に怒りを覚えてか、姐さんの放つすべてのホーミング弾は本体を狙わず正確に足を狙う!!

その後も、撃たんでいい画面から消えかけの中型機を執拗に狙ったりで、雑魚を処理しきれずエラいめにあった。

だがまぁ、パターンがしっかりするにつれ、そうした悩みも減りに減り、今ではちゃんとチェリィさんを使っております、ええ。

足の速いホーミング機体っていいですなぁ。しかも身体の中に(ピー)があるとは、炸薬マニアもうっとりですな。よってラルゴは俺の中で成仏。さらばヒゲ!!

ただ、一面でいきなり前回苦労した兆の壁が崩れ去ったのにはビビりましたがな。

『1』の苦労って一体……(汗)。

（千葉県　メギドちくわ君）

☆先日、ボタンが一J0って連打不能、リフレクトしかできないギガ2をプレイしましたが、それはそれで面白かったです。

ってそうじゃねぇエェ!

(エガちゃん風) オイ、メギドの! 貴様に、言いたいことがある!(エガちゃん風)

……もっと肩の力を抜いて生きてもいいかもネ。

（大阪府　神君）
☆健康促進の秘訣は笑顔。
宇宙の病魔はコニーにお任せ!!

（東京都　楽丸さん）
☆五輪の一人タカラヅカ状態。
登校下校時は大変そうですな。

（合作!　へびはねいび＆たかはらひさあきさん）
☆21世紀は、ゲームの中にもモリモリ大自然を盛り込んでほしいですね。

（新潟県　八坂あづささん）
☆音に善悪はありゃしない。
リズムの神の影、アンタにゃ見えるかい?

ハマリはある日突然に

ゲーセンへ遊びに行くようになって早半年。それまでは不良のたまり場もしくはプリクラを撮る場所にしか思っていなかった私を変えたのは……そう!! ポップンミュージック!! 楽しーい!!

9個のボタンを音楽にあわせて叩くだけという、単純明解なシステム。格ゲーはコマンド入力とか矢印がいっぱい書いてある表がよく分からないけれど……。これなら、2人でボタン分けて遊べるし、慣れたらハイパーモードもあるし。うんうん。

でもやっぱり好きになった理由は曲がいいってことですねー。ヨーデル、エンカがあったかと思えばパラパラもある!! うう〜ん、癖になってしまう。

こうして音ゲーの初心者ゲーマーになった私がゲーセン自体に慣れてくると、周りのゲームにも目がいくようになったきて、ギルティとかやりたいと思ってみたり……。皆もこんな感じで馴染みのゲーセンや友達ができたりしてるのかな〜。アルカディア買うようになったりサ。

な〜んて思う今日この頃……。

（新潟県　貴水ともこさん）

A-Fro ひみつ情報 読者の生声が原動力、アルカディアフロンティアーズでは、皆様の意見や感想をお待ちしております。アンケートハガキの隅っこにでもちょちょいと書いてくれると助かりますので、機会がありましたならぜひとも宜しく願いたいと。企画なんかも随時募集しておりますので「こんな企画やってくれ!」という意見がございましたら、遠慮なく申されよ。お待ちしておりますぞ。

☆なんて理想的なハマりっぷりなんじゃあぁ。取っかかりさえつかめれば「ゲーセン」という場所は、この上なく魅力的な場所になるものです。
これからも、店のあちこちに散らばる「ゲーセンの楽しさ」を、自分なりに見つけてってくださいね！

吹けよ風、荒れよ魂 ダイナマイトリベンジ祭

ある日、俺は近所のゲーセンでとんでもないものを見てしまった。
そこにあったのは、あのダイナマイト刑事（2じゃなくて1ね）。普通の人であれば、
「アタシって今サクセスって気分じゃないし～」
「てゆうか大統領の娘ってチョベリヴァ」
てな具合で見向きもせずに別のゲームに勤しむところであるが、俺はこのゲームにはちょっとした思い出があった。
「俺はまだ……デカの任務を達成していない……」
要するにまだ1コインクリアしていなかったわけで。
というのも、2面ボスとして出てくる多足ロボットが超強く、こいつの出してくるレーザーに焼き殺されて死亡、ってのが当時の俺のお決まりパターンであった。
漢同士の素手でのリアルファイトで敗北するならまだしも、このような多足ロボットに屈したとあっては末代までの恥！
ここでデカと再会したのも運命よ！　いくぞブルーノォ！　ヒロインの救出？　そんなもんはどうでもいいじゃオラァ！
ところが、一面ザコが何気なく撃ってきたロケットランチャーに当たり、ブルーノ死亡。何故俺に素手でのバトルをやらせてくれんのだ……とはいえ、誰だってロケットランチャー持ってりゃ撃ってみたくなるよね。
などと自分を慰めつつプレイを繰り返すが、やはり多足ロボにはかなわない。やはり奴には勝てないのだろうか？
だが、ある日チャンスは訪れた！　多足ロボをうまいことハメて撃破することに成功。
こうなればこっちのもんである。その後の2体のデブコンビなどビビった場所もあったが、もはや俺に敵はねい！来るなら来いハゲジジイ（ラスボス）！
そしてついに、俺は任務を完了した。ヒロインの「サンキュー！」がなんとも虚しい感じだが、リベンジを成功させた俺にもはや未練はない。
最後に、このゲームを入れてくれたゲーセンに敬礼！
（東京都　村雨こうじ君）

☆ある日、前触れなしに突如として始まるリベンジバトル。これだからゲーセンってやつは気が抜けねぇ！
君の行くゲーセンにも、いつあの日のライバルが復活するかわかんねぇぞ。ふんどし締めてかかれーい（女子はブルマを締めて？↑違う）。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆オール魔女っ子格闘を作れば絶対売れると思うがどうか。

（大阪府　藤丸県民君）
☆だから「はたまた今月のうにゅぷにっ娘係」って何よー!?　いいけど。

（愛知県　原哲子さん）
☆4人で迎えるEDは一味違う！
協力プレイさいこーナリね。

（大阪府　虎杖せなさん）
☆今月の10年後特集番外編。
……足は太くなってそうですが。

次回募集

嬉し恥ずかし次回の募集企画ですが、このところとみに意欲作が増えてきた「ガンシューティング特集」を行ないます。
AOUエキスポで発表され、世界観カッコ良すぎの『ヴァンパイアナイト』や、超絶体感の『ザ・警察官～新宿24時～』、あえて赤い扉を選んでしまった漢の末路を描いたアレなどなど、ネタはたんまりあると思うので、ひとつ宜しくお願いしたい次第です。
ガンシュー関連のイラストはもちろん、ガンシューの思い出など、文章投稿もお待ちしております。
また、併せて「こんなガンシューがプレイしたい」という意見や、個人的な歴代ガンシューレビューなどもドシドシ書いて送ってきてください。
ガンシューだけに締め切りはゲンシュー（厳守）ということで。ささ寒ッ。

■後記

10年前の職業はお姫さまだった担当のTであります。そろそろAOUで発表された新[illegible]ゲーセン[illegible]い[illegible]見せ[illegible]ます[illegible]何か思[illegible]たら即投稿！　そなかじで、本年度も宜しくおねがいします。

春先だというのに景気の悪い話ですけど、GUDカードの[illegible]遅れていませんで[illegible]平成版[illegible]図に力[illegible]原図か[illegible]の地図には[illegible]いうバグで回収騒ぎに（笑）ごめんよ、佐賀県。（柵太郎）

ゲーセン帰りに投稿ナリ！ARCADIA Frontiers［A-Fro］投稿ルール

ゲームに端を成す喜怒哀楽、それらをハガキ等に書き込んでA-Froに投稿してみませんか？　いつでも投稿受け付け中です！

●ゲームイラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるモノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくはHPを参照してください。

●カラーイラスト投稿は「アフロCMYK」係へ
アフロCMYKでは、皆様の総天然色カラーイラストを募集しています。CG作品は、基本的に「未発表」のイラストを投稿してください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。御協力お願いします。

●文章系投稿ただいま熱烈歓迎中ピロシキ
文章量は最大で800文字前後までがリミット。まじめな話から笑いのネタまで、文の特性を活かした投稿を募集しています。ゲーセン歳事記などは、日記代わりに毎日送ってください。
E-mailでの投稿も、お待ちしています。

●試験に出るCGイラストデータ投稿規定
サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします。

☆カラーCGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意
グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

☆データ保存について
セーブファイル形式は大概どんな形式でも受け付けられますが、編集部のオススメは……フォトショップ形式（.psd）形式です。JPEG（.jpg）形式でセーブしてしまうと、画像が劣化してしまいますので、あまりオススメできません。どうしてもjpgでセーブする場合は、クォリティを75～95％以内でのセーブを推奨。
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！

★画像の受け付けデータ容量を引き上げました！
サーバーのパワーアップにより、投稿データは3MBまで対応できるようになりました！　これで心おきなくドシドシ投稿してください!!

●E-mail投稿時の注意及E-mail投稿する際は住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　特に住所は要注意。プレゼント等が当選しても送ることができなくなってしまうからね。

次々号7月号の締切は……　4月20日（金）消印有効！

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froの宛先は、
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

サイキックフォース2012　発行／ぱーぷるトライアングル

バース

シリアス

まず本の厚さに衝撃！　絵は手堅い実力派、物語は切なく、アクションシーンは迫力がありますぞ。2人の関係は微妙に女性向け？

制作者より：バーン×キースの長編シリアスストーリー。ハッピーエンドがお好きな方に。

B5版　オフセット　120P　表紙1色
700円の無記名小為替にて
〒478-0044　愛知県知多市旭桃台184
羽関様方　「トライアングル」係

ギルティギアX　発行／爆悦太郎珍道中

DANCE IN THE DARK

ギャグ

ポイントは「雪道は滑る」と「新潟弁」。この2つを駆使したドタバタギャグ集です。新潟弁には標準語ルビが振ってありますよ。

制作者より：愛する新潟弁を世にさらすべく製作。内容はソルとカイのおバカなかけ合いです。

B5版　コピー　20P　表紙カラー
200円分の無記名小為替＋200円分の切手（送料）
〒940-0083　新潟県長岡市宮原2-14-5
松村梓

鉄拳3・TAGトーナメント　発行／CIRCLE:ISS

13smart

シリアス

制作者より：主人公・風間仁の悪夢と回想を鉄拳3からTAGをベースに描いた1冊です。オマケ付き。

切ない空気を描き出した、仁が主役のシリアス本！

B5版　オフセット　44P　表紙フルカラー
700円分の無記名小為替＋240円分の切手にて
〒157-0071　東京都世田谷区千歳台4－22－5－401　清野様方　ISS

鉛筆画取り込み＆CGトーンなので若干線質が荒く感じられるかも知れませんが、大ゴマ時の間の取り方、空間の意味を理解した絵は、仁の歩む濃密な悪夢の世界と涼やかなほどに空虚な現実を見事に描き出していますぞ。

優しく悲しい子守唄と民話。準の思い出が仁を苦しめて、救う。細かく章立てされたスタイリッシュな画面構成がとってもカッコイイし、内容もさりげない重さがあって素敵。あたし、ラストシーンの空気感が大好きです！

伝言板

この春、ここでも新たな出会い

招待状再び

KOF、餓狼伝説、龍虎の拳
パンフコミケ
7月発行予定。〆切りは2001年5月31日
通常枠スペース　縦11cm×横7.5cm　無料
必殺枠スペース　縦11cm・横15cm
200円
超必殺スペース　同人誌サイズ原稿用紙1ページ
500円
「招待状再び」パンフを希望のかたは送料の100円切手2枚と、宛名シールを同封してください。パンフ代は無料です。
このパンフを10～20部配布してくださる方も募集しています。
〒034-0106
青森県十和田市深持字梨の木平208－5
境 陽子

HOWARD CONNECTION ONLY

6月3日（日）
板橋区産文ホール3F会議室
11：00～15：30
ギース様中心ハワコネONLY
イベントを開催します。
ただ今サークル参加・委託参加・CM参加者様を募集中。詳しくは80円切手を貼った返信用封筒を同封の上、下記までご連絡下さい。

〒167－0032
東京都　杉並区　天沼
1～3～16
ニシムラハイム205
海野方　イベント係

※アンケート協力者、
チラシ配布協力者募集中！

★燃えジャスonlyのイラスト交換しませんか？
燃えジャスキャラのイラストを描くのが大好きな女の子を募集します！　カプコン格ゲーキャラでもOK。年齢は問いません。長期間希望というわけでもありませんので、のんびりまったりイラ交できたら嬉しいっス♥　初回は80円切手を同封してください。
〒335-0001　埼玉県蕨市北町1－16－13　本田マンション2－302　北畠妹子

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★会員様大募集!!
ゲーム系よろず「PANAPECO」では只今会員募集中です。会費は3カ月で1000円です。80円切手同封にてお問い合わせください。締切なし！
〒475-0836　愛知県半田市青山2丁目12－8　ツイン青山南館103　間瀬様方　村瀬元紀まで

★新規会員様大募集！
ゲーム中心よろずサークル【LA TERRA BLU】では新規会員様を大量募集しています!!　2カ月に1度、B5コピー誌の会報を発行。会費は送料込みで￥300。興味を持たれた方は下記までご連絡ください。
〒490-1137　愛知県海部郡大治町堀之内南二反畑587　鈴木智景

メイドの控え室

今月も同人誌がどさらっと大量に送られてきました、30冊あまり。感謝です～。紹介しきれない分はまた持ち越し。この調子で行くと増ページも夢じゃないかも？　皆さん、今後も応募並びにアンケート、よろしくお願いします！　ちなみに1年間の経験から言うと、掲載の狙い目は晩秋！　10～12月に送ると競争率低めですよ。ちょっと気が早いかな？

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロはコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。　■設定　キャラクター解説など[illegible]を中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーター的工作法やゲーム市場全体を[illegible]るものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。　■男性向け・女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。　■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記してありますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリー本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ポップンミュージック　発行／Quick master

MORAL HAZARD

ギャグ

チビ頭身とリアルを上手く使い分けて、メリハリ利かせたショートギャグ集。絵柄が設定と程良く違うのもイイ感じ。若干女性向け？

B5版　オフセット　60P　表紙カラー
700円の無記名小為替＋240円分の切手
〒454-0043　愛知県名古屋市中川区牛立町4丁目24－1－203　鈴木ちひろ

ミスタードリラー2　発行／PINK champanqe

ぼくのなまえはススム！

ギャグ

擬人化というか頭身UP版のショートギャグ集。若干ボリューム少な目ですが、元頭身に戻るオチとヘソ出しススムは笑えますぞ。

制作者より：[illegible]

A5版　コピー　18P　表紙カラー
送料込み300円分無記名小為替＋宛名シール
〒491-0914　愛知県一宮市花池1-26-2「喜泉」内　川野輝江

パワーストーン　発行／企画5課

D7

ギャグ　4コマ　小説

絵柄はどれも線が生きている感じで上手です。一部アニメ版を含む内容になっていて、フォッカー以上にパパが大活躍の本ですよ！

制作者より：フォッカー（豚）中心です。ゲスト様有りで、[illegible]な本になっています。

B5版　オフセット　60P　表紙カラー
600円分の無記名定額小為替と90円分の切手、宛名カード
〒421-0422　静岡県榛原郡榛原町静波2561　杉山順子

より簡単な手紙の書き方

同人誌通販に関するおせっかいと新提案（？）

通販マナー編　その3

手紙に感想を入れてみよう

牡丹「ふんふふ～ん、ごく普通のつまんないけど失礼のない便せんと白封筒を用意して……。切手はばらけないように便せんの端にクリップで留めて、小為替の裏にはなにも書かない、と」
ジョイ「おや、通販の申し込みですか？」
牡丹「ええ。あたしも通販申し込み始めて1年近くになりますからね、もうベテランですよ！」
ジョイ「ベテランって、あなた……」
牡丹「そうそう、新しい申し込み手紙の書き方も開発したんです。見てください！」

> 前略　初めてお便りします。私はメイドの牡丹と言うものです。
>
> 今日は、『アルカディア』4月号で紹介されていた貴サークル発行の「萌え萌え伐怒凱」を1冊、申し込ませていただきたく思い、お手紙させていただきました。記事通り、800円分小為替、270円分切手、宛名カード、連絡用80円切手を同封させていただきます。
> では、よろしくお願いします。
>
> 草々
>
> 4月2日
>
> 牡丹
>
> 大宮しんでん様

牡丹「で、縦書きの場合こう書いて、横書きの場合は宛名、日付、自分の名前を手紙の一番最初に書くようにするんですよね。欲しい本の種類と冊数もちゃんと書いてあるし、失礼はないでしょ？」
ジョイ「ふむ、『前略』を使いましたか。本来は親しい間柄で使うものですが、時候の挨拶を省けるし……ま、最低限の許容範囲というとこですな」

2回目以降の手紙には？

牡丹「今日はもう1通書こうっと。『ハーイあたし牡丹。今度の新刊、ちょうだい』っと」
ジョイ「……よっぽど親しい相手なんですか？」
牡丹「いいえ、1回通販で本を買って、その時に事務的に手紙をやりとりしただけで～す」
ジョイ「執事201芸・2階から目薬ッ!!」
牡丹「目がぁッ！　あたしの右目がぁああッ!!」
ジョイ「何であなたはそう無意味にタメ口ききたがるんですか！　確かにサークルさんと付き合っていくうち、友達やそれに近い関係になることもあるでしょう。ですが一方で、お金をやりとりする『お客』的な立場だ、ということも忘れてはなりません。いきなり馴れ馴れしくしないように！」
牡丹「うーん、じゃ、サークルさんへの手紙には事務的なこと以外書かない方がいいんですか？」
ジョイ「いえ、一概にそうとも言えません。前に買った本の感想などを書き添えてあげると、相手に喜ばれます。今回の手紙で言えば、『～同封させていただきます。』の後に新たな段落で付け加えると良いですな。感想の内容は、素直に感じたままを書いてよいでしょう。ですが、相手に失礼だったり、感情を害したりすることのないよう気を付けるんですよ」
牡丹「それはもちろん！　だって前の本に多少気に入らない点があったとしても、それ以上に『面白い』と感じたから、次の本も読みたい、と思うわけですからね。無意味に相手を怒らせるようなことは書きませんよ。その辺は『常識』でしょ？」
ジョイ「ま、そうですな（あなたの場合その『常識』の妙なズレがチョ～心配なんですが、ね）」

燃えろ！ジャスティス学園　発行／暗黒生徒会

私の人形は良い人形

ギャグ　4コマ

メインは九郎・雹・ロイ中心の14Pショートギャグで、絵の落差が◎。内容は男の人も85%OKだと思います。他4コマ数本アリ。

制作者より：[illegible]

B5版　オフセット　28P　表紙カラー
400円分の無記名小為替＋送料200円分の切手＋宛名カード
〒170-0012　東京都豊島区上池袋2丁目44－18　原田方201号　金子八千代

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯　お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いて下さいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。5月末に掲載を希望する人は4月20日(金)消印有効です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

携帯電話、カスタマイズしてますか？　って言うと何かヘンなカンジだけど、自分の好きな着メロとか待ち受け画面をセットしている人は多いのではないかな？

ということで、今回は「ゲームのキャラを待ち受け画面にしたい！」なんていう老若男女が楽しめちゃうサイトをご紹介！

Text：Joe/筆者はSH821iで、携帯電話＋モバイルPC＋iモード等と使い分けてます。ただ……待ち受け画面が狭い〜。助けてシャープさん！

「携帯待ち受け画面サイト」

めいぷるりーふi

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　同人活動　オールドゲーム　基板

http://www.mty.ne.jp/~pako/i/

様々な手描きイラストで構成された待ち受け画面サイト。

版権モノ・オリジナルともに充実した待ち受け画面が提供されている。アーケードゲームからは覇王丸やソル・バッドガイ、リョウ・サカザキなどの待ち受け画面があるので、ファンの人はぜひとも待ち受け画面にして欲しい。

ゲーム以外でも、特にオリジナルモノは良くできており、実際にサイト内でも人気が高いそうなので、チェックして待ち受け画面に追加してみてはどうだろう。

なお今回のお題が「待ち受け画面」ということで携帯電話で閲覧することができるページを紹介しているが、パソコン向けのページもあるので、是非そちらもチェックして欲しい。

パソコン版URLはこちら⬇
http://www.foxhunt.cx/~aqua/

覇王丸、ソル、リョウ。待ち受け画面となった漢たち。その他沢山の待ち受け画面は、パソコン版のページから切り出したものが中心。

imode ねぎたま屋

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　同人活動　オールドゲーム　基板

http://www.lovenako.com/i/

同人サークル「ちくわの気持ち」の携帯向けHP。ゲー

ねぎたまさんと角田ひさしさんのお二人の待ちうけ画面がダウンロードできる。

扱っているキャラクターはナコルル、リムルルが多く、ストIIもあるぞ。パソコンゲームのPiaやToHeart、ゲーム以外ではラブひななどもあります。画面保存の容量を食い潰すこと間違いなし！

各人の気に入ったものをセレクトしましょう。また、イラストのコメントも面白くてさりげなく楽しむことができる。

他サイトへのリンクもツボを押さえたものが載っており、一度はチェックしておきたい。

なお、パソコン向けページも運営中だ。

パソコン版URLはこちら⬇
http://www.lovenako.com/

提供される待ち受け画面は、ねぎたまさんと角田ひさしさんによるものでD502サイズだ。どれも可愛く、是非とも全部見るべし！

サイト名：Anorak Post/i
http://www.ask.ne.jp/~anorak/i/

あきよし先生によるナコルルやオリジナルイラスト（カラーとモノクロの両方）が満載！　サイトには即売会参加予定の情報も提供されており、ファンは要チェック！

サイト名：POPPERS☆PARK
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=hikpopn

ポップンの待ち受け画面＆着(?)やサイキックフォースもアリ。基本はポップンオンリーということで、シングルからツーショットまで、愛の感じられる待ち受け画像が満載だ！

サイト名：富貴商会
http://www.fuuki.com/i/

アシュラバの富貴商会さんオフィシャル！　オフィシャルの待ち受け画面に加えて、着信メロディ、イベント情報、各種店舗情報なども提供されており、富貴ファンは要チェック。

サイト名：関西筐体キック
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=kyotaikick

ナムコ,SNK,カプコンと多メーカーを誇る待ち受け画面は、どれも迫力あるタッチ！　是非とも待ち受け画面に加えよう。なお、現在は分室として運営中。

サイト名：スタジオ待受画像
http://www.trpg.net/user/nakamoto/i-mode/

犬福をはじめとする各種ゲーム＆オリジナル画面がある。対戦格闘ゲームが中心で君のお気に入りのキャラクターもきっといるハズ。じっくり探そう。

サイト名：おでかけESCAL-PARSE
http://www03.u-page.so-net.ne.jp/scal/Resources/I.html

パカパカ、デドアラ2やキャリバーの待ち受け画面が沢山あるぞ！　あたたかいタッチで描かれたキャラたちを、是非ともあなたの待ち受け画面にしよう！

サイト名：ごめんなさいねっ
http://www.dec.sakura.ne.jp/~hiziri/i/

ソウルキャリバーオンリーで白黒とカラーの待ち受け画面があるぞ。SD化されたキャラの待ち受け画面もあり、好きなキャラを選んで楽しもう。

サイト名：1/4のど〜ぐ箱#
http://homepage2.nifty.com/enrai/j/jtop.htm

ナコルルやDC子以外にもパソコンゲームやアニメのキャラが充実！　趣味にマッチするものを探そう。ベースはJ-PHONEでiモードにも対応している。

サイト名：お絵描き道場
http://www.alpha-net.ne.jp/users2/igefire/

SNK、スーチーパイ、ヴァンパイア、サイキなど多種にわたる待ち受け画面を提供。iモード版とJ-PHONEは別構成になっているので、アクセス時には要注意！

サイト名：ぷちおも
http://www1.kcn.ne.jp/~noma/supaomo/i/index.htm

ナコルルを始めパソコンゲームのキャラやコミックキャラの待ち受け画面がある。サイトはHOTARIさん、みけぷーさん、通軌さんの3名により運営中。

WWWの泳ぎ方 TIPs

携帯電話のインターネットはあまりにも便利！　その反面、増加するサイトの分だけ求める情報へ辿り着くのが大変だ。

そこで、ディレクトリ型と検索型の両方を備えた携帯電話向け検索サイトの登場。

infoseekにはi-seekというiモード専用の便利な検索機能がある、ぜひ利用しよう。

またサイトを探すのに便利な「webリング」を使用するのもオススメだ。

今回は「待ち受け画面」がテーマ。まさにその名通りの「待ち受けリング」（http://www.matiuke.net/ring/index.html）というリングがあり、多数の待ち受け画面を提供するサイトが登録されているぞ。検索サイトとwebリングを駆使して、WWWを泳ぎまくれ！

泳ぎ方PLUS

待ち受け画面はいいですね〜。好きな作家や好きなキャラのCGを持ち歩ける幸せは、パソコンの壁紙を上回っていて、マニア心をくすぐってくれるぞ。タマりません！　それと、「扱ってほしいお題」や「扱ってほしいサイト（自薦他薦問わず）」は相変わらず募集中だ。post@arcadiamagazine.comへフリーフォーマットで受け付けているぞ！

ゲームセンターよく見る伝

戦国伝承2

戦国伝承2を伝承するという なんともややこしいお話です

Text:福田 柵太郎

戦国伝承発売の1991年に宮沢氏が首相就任、戦国伝承2の時は細川内閣発足、ガイアクルセイダーズ発売（?）の2000年は森政権誕生と、政権交代とともにリリースされた我らが戦国伝承シリーズ（違うのも交ざってますが）。うむ、さすがはチェンジシステム、案の定2001年も……とポリティカルに開幕してみたりする。

2001年AOUエキスポのアルゼブースを見たか!!

『戦国伝承2001』！ ネオジオ黎明期のアクションゲーム**『戦国伝承』『戦国伝承2』**の続編だ。そこはかとなく漂う**戦国臭さ**に、アルカディア関係者も惹き寄せられた。皆が口々に2001を絶賛する中、ひとり私は心の中でそっとつぶやく。

「待ってくれよ……**チェンジボタンはないのか?**」

そもそも**チェンジボタン**とは**『戦国伝承2』**でプレイヤーが**忍者や犬に変身できる**と言う重要なシステムだ。それがないなんて……。

美しくも、筆舌に尽くしがたいグラフィックの**『戦国伝承2』**。そのゲーム内容はひたすら人外の物を斬って斬って斬りまくるだけ。

某家庭用アクションで言うところの「**バッサリ感**」なる感覚は福岡ドーム3個分くらいアルゼ！

終盤なると、さすがにプレイヤーも疲れてバッサリ、もといグッタリしてくる、それほど斬りまくるのだ。

そんな人斬り無頼人生にある心のオアシス、それが**チェンジボタン**だったのにぃ！

「ちょっと冒険して天狗（弱い）でいってみようかしら」

「3面ボスの水竜は、忍者にチェンジしてからB+Cが有効だぞ」『**戦国伝承2**』を粋に愉しむためのツールとして**チェンジボタン**は絶対に必要だったのだ。変身中でも攻撃される情け容赦のないスリルもイカスしね。

確かに剣士状態の方が強いうえに、いつ、どこで、何にチェンジすれば有効なのかが把握しづらい。普通の遊び方をするならチェンジ自体が不要な行為といえなくもない。続編を作るにあたって、なくした判断も正解だとは思うけれども……。

しかし『**戦国伝承**』『**戦国伝承2**』と『**戦国伝承2001**』の開発チーム自体はチェンジしていないとのこと。

ぜひ今号の「**メーカーインタビュー魂を籠める者**」**ノイズファクトリー編**で、チェンジボタンをなくした理由について詰問せねばなるまい！

このスゲー世界観に脱帽。戦国伝承1もやってみろ。

視覚的に非常にわかりやすい。痛えっての。

戦国版太鼓の○人!?

亡霊ドラムス発見！ 太鼓山打太郎の先祖か?

じつは怪獣だらけの戦国伝承2。助けて、ウルトラマン！

～戦国伝承2 ダイジェスト～

ゲーム中のデモなどをテキトーにつなげて紹介します。

(SE)チャラララー

「過去の時代から助けを求めに来た姫です」

戦国時代にワープ～乗馬

「生きて帰れると思うなよ！

（主人公たち生きる）おのれー」

大戦時代にワープ～乗馬

「何者じゃ、いけっヤツフサ。（ヤツフサ倒れる）オノレー」

現代にワープ～乗馬

「義経、見参！」

「水龍よ、我に力を～！」

魔境城城内

「おのれー！ よくも、よくも、よくも邪魔をしよってー（ラスボス変形→打倒）」

「（姫）ありがとう、元の世界へ帰って」

しかし、光があれば必ず闇も存在する事を決して忘れてはならない……END」

はみだしもよく見る伝　『戦国伝承』や『武田信玄（ジャレコ）』のような荒くれ剣劇ゲームを取り揃えた、戦国コーナーがあったら面白そう（思いつき）。さっそくアホ企画が好きなゲーセンに電話してみようと思いましたが、「福田君、一週間のインカム○×円だったよ……」とリアルな数字をコクられそうなので止めました。でも、ネオジオ戦国伝承台くらいはあってもいいのでは?

アルカディア編集部(無)責任編集 ゲーマー用語の基礎知識

今月はプライズマシン用語を解説。ゲーセンで遊んでるだけではわかり得ない、プライズマシンの裏側を紹介！　これで君もプライズ通!!

担当：伊勢猫＆K
挿し絵：ぎらり屋

今月のキーワード『プライズ』

※記事内の記号について
「(同)」……同義語を表します。
「(類)」……類義語を表します。
「(対)」……対義語を表します。
「例＞」……使用例です。
また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切って表しています。

▼ア行▲

伊勢エビ【spiny lobster】
見た目の豪華さ、ゲームとしてのおもしろさで、近年、最も話題になった景品。残念ながら、動物愛護の観点から悪者となってしまった不遇な存在である。しかし「愛護」の立場から言えば、縁日の金魚すくいも同類であるはずだが……。ゲームセンターも不遇な存在になっているようである。ちなみに数年前は「松茸」景品が物議を醸したことがあった。(類)金魚・ミドリガメ

AOU
ゲーセン経営者＝オペレーターの全国的な組織。正式名称は、社団法人・全日本アミューズメント施設営業者協会連合会。景品の上限価格を引き上げてもらえるように「お上」と掛け合うなど、重要な役割を担っている。ゲーセンに関する規制緩和は、AOUをはじめとした団体にかかっているのである。

▼カ行▲

クレーンゲーム【crane game】
プライズマシンを製作しているメーカーで、このタイプを作ったことがない会社は皆無と思われるほどの定番ジャンル。日本国内には昭和40年頃にイタリアから輸入されて初登場、一大ブームを巻き起こした。そして「UFOキャッチャー」に代表される第2次ブームも発生した。40年近くたっても第一線で活躍するゲーセンの横綱。

原価率【rate of cost】
現代のオペレーターを苦しめている単語で、プライズマシンの売上に占める景品仕入れ値のパーセンテージを示す。この数字が大きくなればなるほど、オペレーターの利益が圧迫されることになるのだ。原価が高い景品を仕入れたのに、売上が変わらなかったとするとオペレーターの利益は激減してしまう。それを回避するために難度を上げて売上を増やそうとすると、一時的に原価率が下がり利益も増えるが、最終的に客が離れていきさらに売上が下がる。ゲーセン経営はムズカシイのである。とはいえ、7～8掛けといった一般的な商売と比べると半分ほどだが……。

▼サ行▲

射幸心【gambling spirit】
ギャンブルのように一攫千金を夢見てしまう気持ちのこと。プライズマシンでは、射幸心を助長するような景品を使ってはいけないと制限されている。特に、子供達がお小遣いの範囲を超えてまでお金をつぎ込んだりするような景品は御法度。ちなみに「松茸」は主婦のそれをくすぐってしまったらしい。例＞「PS2」は射幸心を煽るため景品にしてはならない。

▼ナ行▲

難易度調整【difficulty control】
バネの強弱、当たり確率のディップスイッチ切替など、ユーザーの目に触れることのない裏世界で行なわれるオペレーターの手作業。その昔は、景品を両面テープで貼り付ける、当たり確率をゼロ％にするといった究極的な難度アップも行なわれていたという噂も。

▼ハ行▲

バネ【spring】
クレーンタイプの難度調整を一手に引き受けるカナメの存在。2本の爪をつなぐように取り付けられている。握力を下げる場合は、爪のつなぎ目に鉄リングを噛ませるのが一般的だが、取りにくくする専用バネもあるらしい。

800円【800yen】
現在の景品単価の上限価格。世の物価の上昇とともに引き上げられてきた。この価格は仕入れ値ではなく、その景品が市販された場合の標準的な価格帯を指す。すなわち、仮に単価800円で仕入れに成功したとしても、定価9800円の「DC」を景品とすることはできないのである。

プライズマシン【prize machine】
国家公安委員会規則によると、「遊技の結果が物品により表示される遊技の用に供する遊技設備」と定義されている。要するに「遊んだらオマケの景品がもらえるかもしれないゲーム」のことである。

ペイアウト率【payment rate】
いわゆる「当たり確率」のこと。スロットゲームなどではペイアウト率の機械内部の設定次第で、景品が取れるかどうかが決まってしまう。景品を選んでからプレイするようなマシンでは、景品ごとに確率が異なることが多い。(同)払い出し率

▼ラ行▲

リフター型【lifter type】
近年の傑作『ファンシーリフター』を起源とするプライズマシンの一ジャンル。景品を載せたトレイやバスケットがリフトアップされていき、最後に景品を落っことすという直感的な視覚要素がヒットにつながった。また、上がりきったトレイの裏面に書かれた「ゲットされちゃいました！」というフレーズがユーザーの期待感を煽ったようだ。(類)ファンシーリフターツイン、同デミなど、仲間多数。

COLUMN 自主規制

プライズマシンでもらえる品物はあくまで景品であり賞品とはいわない。これは風営法の前に、「遊技の結果に対して賞品を提供してはならない」という刑法があるため。それで、オマケというニュアンスが強い「景品」という単語を使うのである。

鋭い読者なら気付いただろうか。刑法を文面通り厳密に受け取るとプライズマシンは刑法に抵触するおそれがある。では、なぜ営業可能なのかというと、「子供も遊ぶものだから――」というオメコボシ的な恩恵を受けているのである。法律の例外的な扱いだから、独自のルールを作って楽しく遊びましょう、ということでできたのが一連の「自主規制」というわけである。「罰せらるわけではないから」と言って自主規制を守らないとどうなるか？　プライズ営業自体が違法になってしまう可能性もあるわけだ。と、ユーザーである読者諸君に訴えても意味がない気もするが……。

惜しくも！予選落ち用語

大人のオモチャ【adultgoods】……といって下ネタのオモチャだけを想像してはいけない。プライズ用語では、タバコ・ライターなど喫煙具も大人のオモチャとカテゴライズするのである。で、ここで何を説明したいかというと大人のオモチャを景品にしてはいけないということなのだ。

前号の『ゼロガンナー2』に続いて、今回も別の新作の片鱗をちらりと公開しちゃってるぞ。やるね、実に太っ腹だよ、いなせだね。オマケにこれって、続編じゃないらしいよ。うわ〜、やきもき。

彩京刑事

-psikyo deka-

彩京アーケード境

第15回

ヤマダ課長：ヴゥ！　アキトよりG3、G3よりギルスの方が格好いいのは何故かね サカモト君！

広報娘サカモト：何ですそれ？　新型のMacですか？

ヤ長：もういい！　それより今回のスケジュールはどうなっておるかね！

娘。：とりあえず広報関係では、前回のプレゼント「ホットギミック4タイトルセット」の抽選がありますね。結構、ご応募頂きましたヨ！

ヤ長：どれどれ…お！　これ「エロ旦那」の似顔絵描いてるやん。しかもソックリ。彼、当選ね！

娘。：ソックリって何に!?　そんなことより、ちゃあんと公平に抽選しないと駄目ですよ！

ヤ長：そっスよね。ごめんなさい。ネギあげます。

娘。：ネギ？　いりません。でも毎回ギミック関係のプレゼント応募数はすごいものがありますよね！

ヤ長：うむ。では、そろそろ作るとするかね！

娘。：作るって何をです？

ヤ長：ホットギミックの新作。

今、水星と金星が良い位置にあるから、良さげな企画が書けそうな気がするんじゃよ。

娘。：え！　金星とか木星とか、企画書ってそういうもんなんですかぁ!?

ヤ長：そういうもんだ！　ゲーム企画者が、みんな天体望遠鏡持ってるって知らないのか!?

娘。：知りませんでした！　初耳です！

ヤ長：16世紀に、ガリレオが著書『レ・メカニーケ』で『王様ゲーム』の原型を発表したのが最初だ。憶えておきたまへ！

娘。：了解です！　で、HG新作はどんな企画になるんですかネ？

ヤ長：うむ。今回は、「対戦ホットギミック快楽天」のように雑誌提携が良いと出ておる！

娘。：うぁ、安易！

ヤ長：ビッチ！　世はまさに、提携の時代だよサカモト君！　あんなとこと、こんなとこが提携したりしなかったりで、月に一度は業界激震！　ゲームソフトに焼肉屋のクーポンが付いていても、何の不思議もないような世の中やしね！

娘。：う〜ん、それじゃあ…ヒット作の続編ってことで「HG快楽天2」とかどうですかね!?

ヤ長：アンチョビ！　そりゃ意外性ちうかインパクトがなさすぎ！　なにしろ企画書には『衝撃力』『説得力』『いい香り』が3大必須事項なんじゃよ!?

娘。：知りませんでした！　っていうか『いい香り』ってなんですか？

ヤ長：お香だよ、おこう！　ゲームの企画書には、みんな香が焚き染められているって知らないのか!?

娘。：知りませんでした！　匂いたことないです！

ヤ長：ハーブの香りがタマシイ揺さぶる、高等心理作戦じゃよ。ちなみにワシは京都の老舗、松栄堂のリスン・シリーズを使用しておる。

娘。：いやーまだまだ私、勉強不足です！　それじゃ、インパクト勝負で考えてみますね！

サカモト提携案

HG・anan
HG・女性自身
HG・おはよう奥さん
HG・手作りママキティ
HG・きみとぼく
HG・なかよし
HG・プリンセス
HG・めばえ
HG・蛍雪時代
HG・アルカディア

ヤマダ提携案

HG・少年キング
HG・科学と学習
HG・放課後クラブ
（2000年11月号）
HG・おおた慶文画集
「おくれ毛は風のかたち」
HG・魁!!クロマティ高校
HG・金持ち父さん貧乏父さん
HG・猛者通信ぽペン
HG・中野ブロードウェイ（3F）
HG・巨泉のクイズダービー
HG・読売新聞（発行部数世界一）

娘。：あの、確かにインパクトはありますが…課長の案、ショッパナから廃刊してますし、最後の方は雑誌でも何でもないんですけれど…クイズダービーって、誰と麻雀するんですか!?

ヤ長：そりゃ巨泉とか篠沢教授とか、いろいろ居るだろう!?

娘。：…脱衣…するんですか!?　巨泉さんが！

ヤ長：いいやん、もう脱衣なんかしなくても。それとも何かね、脱衣は絶対しないと駄目かね？　脱衣がないと世の中オシマイかね？　三度のメシより脱衣が好きかね!?　そんなに好きなら「脱衣」と結婚すればいいんじゃないかね!?

娘。：もう結構ですよ、いいですよ。次回作は「ホットギミック巨泉のクイズダービー」で。

ヤ長：そんなん、あきませんよ（天部風味）。そんなん出したら、僕クビになってしまうやないですか。

娘。：なら言うな〜！　ムキ〜!!

ヤ長：まぁそう怒るな。いいもの見せてやるからホラっちょ。

娘。：こ、これはマリオンじゃないですか！　しかも「あかつきごもく」さんじゃないでスか！　いよいよ出るんですねコレが！　もう公開しちゃっていいんですか!?

ヤ長：いいやん、もう発表しても。それとも何かね、サカモト君はマリオン嫌いかね？　幼女は守備範囲外かね？　清岡純子より、むしろ剣持加津夫かね？　世のロリータ愛好家は死んだほうがマシかね!?

娘。：わたし、マリオン萌えっすよ。ロリコンっすよ。もうどうでもいいっすよ!!

DCもリーズナブルプライズになったってことで、サカモトさんは早速購入されたようです。編集部では、ひでと、まこ〜るも、ヒソカにDC購入を決意。例のネットゲーで出会ったら、一緒に遊んでください。ヤマダさん、猛者の2人はいつでもお貸しします。全国のゲーセンに「グリズル」とか「DE・SU・ZO〜」とかいう単語が乱れ飛ぶのかと思うと、今からワクドキさなあ。

庄司といづなの げいむパラのいヤ 第15回

「通信通信」

唐突だが世はなべて通信、通信と騒がしい。ここで言う通信ではインターネットや携帯電話、あるいは光ファイバーを使った通信であって、同じ通信でも手旗信号や狼煙のことではないのだ。最近ではパソコン用はもちろん、家庭用ゲームでも海外のプレイヤーと遊べるものが出てきたのだ。

それに対して業務用ゲームで通信というと、通信対戦もしくは協力プレイで、しかも相手は手の届く所にいるのだからしてあまり有り難みというものがない。

しかしまぁ、考えてみれば業務用には業務用なりのやり方があるような気がする。すでに音ゲーの新曲データをダウンロードするなんてアイデアもあるけど、これなんか他のタイプのゲームにも応用できるよなぁ。一時期、格闘ゲームのマイナーチェンジが流行ったけど、細かい修正程度なら十分に配信できるはずだ。

それに最近、インターネットでスコアランキングをやっているゲームが増えてきているけど、わざわざWebに接続しなければスコアの確認ができないってのも何だね。最近のゲームマシンパワーならネット接続機能をつけるくらいはできるだろうから、デモ画面等でインターネットランキングを確認できればやる気が起きようってもんだ。

ってことは、ゲームそのものが別に通信対応していなくてもいいわけだな。筐体にネットへの接続機能を持たせるって手もある。標準でインターネット接続機能を持っているドリームキャストと互換性を持っているNAOMIボードなら難しくないような気もするなぁ。どうでしょ、セガさん?

この場合、別に完全にインターネット対応にしなくてもいいと思う。パソコンゲームやドリームキャストの通信対応ゲームの場合、直接、そのゲームのホームページに飛べるようになっているものがあるけど、同じようなもんでも構わないんじゃないかな。いきなり広大なWebの世界に放り出されても困るだろうし。そんでもってゲームのホームページで全国スコアランキングを見たり、掲示板で攻略情報を確認した後、おもむろにプレイするわけだ。

要するに、ゲームの筐体でインターネットカフェだな。インターネットカフェって日本じゃさっぱりだったけど、その理由の一つにキーボード&マウスアレルギーがあるんじゃないかと思う。余談だけど、その点をクリアしたのが携帯のiモードだったわけだよね。ジョイスティックと6ボタン(いや、2つでも3つでもいいけど)でネットに接続できるようになれば、ゲーマーも入りやすいんじゃないかと思うのだけど。

だけど、こういう話になるといつも話題になるのが、接続料金のことなんだよなぁ。

多分、筐体にインターネット接続機能を付けるのは難しくないとは思うんだけど、接続料金を誰が負担するのか。他にも設備投資なども必要になるだろう。プレイヤーにゲームと関係ないお金を払わせるわけにもいかないし……。理想論としては定額でつなぎっぱなしがベストなんだけど、こればっかりはゲーム会社だけじゃどうにもならないしねぇ。

庄司　卓

ゲームを愛するSF小説家。その守備範囲は限りなく広く、深い(注 アーケードに限る)。代表作「それゆけ!宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズ(富士見書房)「倒凶十将伝」シリーズ(朝日ソノラマ)。「PSO」「アイシア」の小説も、近日刊行予定。ホームページ「庄司卓完全攻略本」:http://www.dango.ne.jp/syoji-sc/

いづなよしつね

ゲーム(特にカプコン格ゲー)を愛するキャラクター製作士&マンガ家。代表作、PS版横スクロールアクションゲーム「パンツァーバンディット」キャラデザイン、アニメ「セイバーマリオネット」キャラ原案、マンガ「スパークス」「機神書記」。今は浮き世を離れて、湯煙の旅とシャレこんでいるらしい。

ミギー

こんにちは、ミギーと申します。今回このような企画に参加できたことを大変嬉しく思います。桜はかわいくて良いですね。大好きです。辺り一面に花びらが舞い散ってるところが特に好きです。やっと春が来て、ウキウキしている毎日です。気持ち良い天気が続くので、ついウトウトと…

ホームページ：「天羅万象」
URL：http://www24.cds.ne.jp/~migi/

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「さくら」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ：風のサナギ
URL：http://www.geocities.co.jp/Milano/8526/index2.html

土筆章人

はじめまして、土筆章人と申します。今年は3月なのに雪降ったりして、えらく寒いですが、皆さんはお変わりないでしょうか。私は私で風邪引いたり迷惑かけたり、おじゃ魔女観て泣いたりして、それなりに過ごしております。そういや桜、寒いけど、ちゃんと咲くといいですねぇ。

お爺さんが手にした灰を撒くと、
枯れたはずの桜が、みるみる花開いてゆきます。
なんでもこの魔法の灰は、
前にこうしてやって来た、別のお爺さんを、
焼いて作ったものなのだそうです。

次は私が灰になって花を咲かせるんだよ、と
かっこ良さげに言っていますが、
前に来たのも、
その前もこのお爺さんだった気がします。

次号予告
次号、今井神先生&鷹代なびき先生登場！
テーマは「サムライ」

猛者通信ぽペッソ

発行　2001年5月1日

第15号

シ☆タップセ
（C・LAN&田渕健康）

春爛漫、仮睡靡なる午後のアンニュイが世界を淀みなく支配している、そんな謝肉祭前日ではあるが、なんとなくショーはマセル、取材はケシリという過剰絵図が描かれている現在であればこそ、そのキャラ特性が活かされる作品の登場を期待したい。

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）
コロ助真っ青のアンポンタン・ハッカー。第四区画には自転車置がないため、盗まれる恐怖もないというのがポリシー。

田渕健康（通称ケソ）
秘密警察SNKGに身を置くハイスクールトム。ブペソル事変の実行犯として名高い存在。温泉100回が今年の抱負。

編集ひで（通称でーひー）
ゲセマブ取材で日々全国を行脚する、アルカデ編集塔1階の番人。やさぐれた風貌に凶暴で残忍極まる性格がウリ。

ゲムっ子倶楽部

大局的にも物事を判断できる、優秀なアースノイドである我々シ☆タップセは、AOU行脚を繰り広げるのであった。

AOU疾風怒濤

ケソ　まさ兄ィ遅いなあ。今日はAOU初日の朝一から、ナムコブースにて「太鼓の達人漢祭り」を開催しようと思っていたのに。
ひで　マックエキスポも同時に開催されてるから、業界関係者を始めとする、メッセ来場者がうじゃうじゃおるのう。
ケソ　今日は、一般募集していたAOUのイメージキャラクターの名前が決まるというのも、目が離せないポイントですな。僕は120%「ずるずる」以外にないと思うがどうでっしゃろ。
ひで　それだけどさ、名前はなんか「ゲーミィ」とかいうのに決まったらしいぞ。
ケソ　リ、リアリィ!?（巻き）
ひで　ネーミング募集には全部で14,740通の応募があって、そのうち4,380通が「ゲーミィ」と書いてたんだそうだ（本当）。
ケソ　ヤック・デカルチャ！　凄いシンクロニシティもあったもんですな。
ひで　そうこうしている間に、いよいよ開会式が始まるらしいな。まさの消息はこの際置いといて、とりあえず開会式を見とくか。
AOU役員　えー、本日は（中略）今回の開会式は特別な趣向を用意いたしまして、開会宣言と同時にステージ両脇に置かれたクラッカーが炸裂しますので、成功の際は拍手なぞを宜しく願います（中略）AOU……始めィ！（擦）
ズバーム！（SE）
一同　パチパチパチ（拍手）
ケソ　あれ？
ひで　うわ……。
ケソ　……。
ひで　……。
ケソ　クラッカーの勢いが強すぎて、紙テープがぐっちゃりと天井に引っかかってしまいましたが。

メッセの天井からぶら下がる紙テープ。どうやって処理したのかは秘密。

ずるさん……じゃなくてゲーミィ。みんなもよろしくな。

ひで　程よく垂れ下がってるな、紙テープがぐっちゃりと。
ケソ　っていうか、会場を覆う、このささやかなる気まずさは一体……。なんとも波乱含みな開会式になりましたな。
ひで　……この開会式の模様は、誌面では書かないように。
ケソ　了解。巧みな情報操作で隠蔽するであります。

超常スマッシュ道中記

まさ　いやあスマソ。反乱軍が幕張に至るまでの道路を閉鎖してたてなあ。
ケソ　……どこの国ですか。
ひで　まさが今日の朝3時まで、惑星ラグオルの地表にいたことは確認済みだがな。
まさ　フェフェフェ。まあ、気を取り直して、今回のショウを総括してみるかね君。
ひで　来てそうそうにまとめに入るなよ！
ケソ　今回のショウは、バーチャの最新作が発表されたりカプコンが出展してなかったりと、話題が満載ですゾ。
まさ　カプコンといえば、前回のAMショーでSHOさまが興じていた『釣れるんだあー』の、続編が遊べないことだけが心残りさな。
ケソ　ミートゥー。
ひで　今回は基板ものが少ないんだよ。『プロギア』や『ナイトレイド』、『婆裟羅2（まだ）』など、もう遊べるはずのシューティングが出展されてないのが残念だな。
ケソ　噂では今回、『戦国伝承2001』が出展されているらしいです。作ってるのは『ガイアクルセイダーズ』でトライタワーを沸かせた、ノイズファクトリーだってんだから、こいつぁ見逃せませんぜヨーメーン！
まさ　ほむふ。そいつはワクドキさなあ。
ひで　とりあえず、目についたブースから順次回るがいいさ。俺は別に取材があるから離脱するが、サボらずにちゃんと働けよ。
一同　サーイエッサー！

「バブルン工場」との単語を彷彿させるタイトーブース。圧倒的じゃないか。

タイトーブース近辺を闊歩する、巨大グリズル。西瓜と悪魔合体を遂げているのが確認できるだろうか。

ナムキッシュ鉄の掟

ケソ　今回、ナムコが一押しで出展しているのは、雰囲気抜群ホラーガンシューティング『ヴァンパイアナイト』ですね。
まさ　ノスフェラトゥ、いわばノスっ子が跳梁跋扈する恐怖の一夜を描いたゲームさな。
ケソ　ワウ・エンターテイメントが誇る『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』のスタッフと、ナムコが合身して作り上げたゲームだけあって、完成度はお墨付きらしいですな。
まさ　ほむふ。ハソビの雰囲気を残しつつも、狙う楽しさ、撃つ楽しさを存分に味わえるというわけか。
ケソ　んでは、早速プレイと洒落込みますか。
（プレイ開始→終わり）
ケソ　ここりゃおもしれぇぇ。なんつーかその、企業提携バムザーイって感じです。
まさ　ゲーム性は勿論のこと、臨場感満点で失禁しそうになったわいフェフェフェ。
ケソ　僕はあらかじめオムツしといてよかったですYO！
まさ　いい形で両社の長所が噛み合って、一つの作品が形成されているといったところか。これからも、こういったクオリティの高い提携作品がバンバン出てくると、業界の活性化に繋がるとであろうな、ともっともらしい意見を吐きつつ次のブースに進むか。
ケソ　Я（ヤー）。

バンプレ縦横無尽

まさ　今回のショーの目玉、カプコン製作の『ガンダム』が出展されている、バンプレブースにやってきたが……どうだね、何かプレッシャーみたいなものを感じるかね。
ケソ　……自分はア・バオア・クーに於いては、後方のサラミスで指揮を執っておりましたが、確実に赤い彗星のプレッシャーというものは感じましたし、今でもそれは感じております。
まさ　ムス。おお、どいつもこいつも、宇宙世紀丸出しといった顔でプレイしておるわいフェフェフェ。
ケソ　捲土重来……今こそ轡（くつわ）を並べて、愚劣なる地球連邦軍に裁きの鉄槌を喰らわす時ですよ！　ジゐクジオン！
まさ　でもなあ……我は地球の重力に魂を引かれた人間であるからして、どっちかっていうと地球連邦軍に肩入れしたいさなあ。
ケソ　ぐ、ぐぬぬ……この獅子身中の虫めぇ……っていうか、実は我も連邦の方が年金とか保険とかしっかりして

猛者語録　前回募集した天国ゲーセンには、とりあえず今のところこれっぽっちも投稿が無く、吹けよ風、呼べよ嵐とばかりに心が寒い状態での今回の猛者通信だが、裏事情を明かすと前回の「モセル塾」の続きから始まるはずであったものが、諸々の事情でやむなく中止となったのである。さらに「ゲーミィ」の耳は、実はロバの耳（本当）であることも付け加えたい。

そうなんで、喜んでジャブローに尻尾振りますYO!
まさ　さすが「とべ!　ノンポリスターズ!」と言われただけある無思想野郎さな。
ケソ　ノンポリ最高!

屹立する連邦の白い悪魔。改めて、ニュータイプという人種を危険視させてくれる存在だ。

ケソ　ところで、『ゲイングランド』の続編を出したらそこそこにヒットすると思うがどうか、と提案しつつやってきたセガブースですが、今回一番元気がいいメーカーですな。もっさり人がいますよ。
まさ　『犬のおさんぽ』、『モンキーボール』ときて、あとは鳥をモチーフにした作品があれば桃太郎布陣と呼べるのになぁ。残念。
ケソ　『犬のおさんぽ』は、なかなかのアイデア商品ですな。筐体を一見するだけでコンセプトが丸分かりで、プレイ意欲をそそられます。
まさ　次回作は『バーチャコップ』と通信させて、『ザ・警察犬』という犬ゲーを作るのはどうだろうかね、君。
ケソ　びみゃう。
まさ　掘り出し物だったのが『モンキーボール』さな。一度コインを入れると、ずるずると続けてプレイしてしまいそうな中毒要素があるっぺれ～。こいつは危険さな。
ケソ　テイストには懐かしい系を滲ませつつも、アナログレバーの特性を活かした最新技術が盛り込まれている点も、見逃せないところでしょう。
まさ　サルである必然性はこの際忘れることにして、こういうアイデア賞もののゲームは、新しい感動を与えてくれるゆえ、ゲームセンターで常に稼動していて欲しいだろうとの要望を隠せない我だ。
ケソ　僕ァ、『ワイルドライダーズ』もゴキゲンでしたよ。『エンデューロレーサー』や『ABコッペレ』の要素も入りつつも、今風にまとめた完成度には思わず脱毛、って感じです。
まさ　お、そろそろ期待の『バーチャルファイター（93年度一般誌ありがち誤植No.1）』最新作のビデオ上映が始まるみたいDE・SU・ZO～。
ケソ　は、はよ見な!
まさ　ていうか、この会場中の人間を集めたかのような人だかりはなんじゃ～い。
ケソ　ちびっこの僕は画面が見えませんYO!
まさ　この密度たるや、銀河系中心部の物質構成濃度の5万倍近くといった感じさな。
（上映開始→終了）
ケソ　……結局、ウルフの上腕筋や、晶の頭の先っちょしか見えませんでした。
まさ　なーに。家に帰ってトＯナイト2でも見れば「独占最新映像!」とかいって、バチャシの映像が流れるさなあ。
ケソ　それだ!（ジーコ調）

ホープ疾風迅雷

まさ　さて、最後にやってきたのは我らの心のオアシス「ホープ」のブースであるが……おお、あるわあるわ。最新のマシンがぐっちゃりと。
ケソ　この技術の進歩具合と生産ペースは、アナハイムエレクトロニクスかそれ以上か、って感じだケロ!
まさ　巨大UFOキャッチェルは凄いな。アーム部分に乗り込んで景品を狙うのか。
ケソ　アームに乗って楽しむマシンなのか、景品を狙って楽しむものなのか、いまいちコンセプトがはっきりしませんが、強烈にプレイ意欲をそそられることは確かですな。
まさ　若干、さらし者になっている感は否めないが、なんだか楽しそうではある。
ケソ　UFOからひょいと手を伸ばせば、下にあるグルミソをかっさらえるような気もしますが、なにぶん試作品ということなんで深く考えなくても……ってウオオオ!!
まさ　どうしたケソや、そんな初代ストⅡのガイルのエンディングで、首根っこ掴まれたベガのような顔をして……ってムオオオオ!　何じゃこりゃあぁ!!
ケソ　あわ、あわわわ、壁一面に、ピンクのグリズルがびっしりと!
まさ　ここはグリズルのパラダイスかはたまた……。
ケソ　中にはグリズルじゃねえのも交ざってますが、これだけぐっちゃりとならんでいると圧倒的ですな。
まさ　一色だとわかんねえかも知れんが、一面ピンクの異様な光景は、グリズルワンダーランドと呼んで差し支えない威容と言えよう。
ケソ　ムハップ。

ライドオン式の巨大UFOキャッチャー。巻頭で攻略してほしい一品だ。

戦い終わって～神々の黄昏～

まさ　沈滞だ不景気だと言われ続けるアーケード業界だが、こうして一通り見て回ると、いつもながら、まだまだいけまっせ～との感慨を抱く我だがどうか。
ケソ　ストⅡ以降の泡期は終わりましたが、プレイヤーが群れ集い舞い踊るゲセならではの楽しさは、いつの世も普遍ですZE～。
まさ　基板ものが少ないのは個人的にちとアレだが、シューティングなどは決してタイトルがないわけじゃないしな。
ケソ　一方で、グリズルの充実っぷりにも目を見張るものがありましたしね。
まさ　まさに!　今回のグリは色・艶・形、三拍子揃った秀逸なものが多かったさなぁ。
戻ってきたひで　あんたら結局それかい。　（つづく）

絶!!　壁一面にグリズルが!?

ここはグリズル楽園か!?

宇宙ゲーセン物語

21世紀は宇宙時代!　そもそも、誰もが均等に挑むことができない場所をフロンティアと呼んでいいものかと突っ込みつつも、新コーナーは動き出すのであった。

ひで　前担当のイタキョーから託されてたんだけどさ、君らちゃんと新企画考えたの?
まさ　フェフェフェ。ま～かせんしゃ～い。全人類のド肝を抜く、かつてない新企画を考えつきましたゾ。
ひで　……で、何よ、その企画って。
まさ　その名も「宇宙ゲーセン物語」!!　……人類初の宇宙ゲーセンを作ろうという壮大な野望っぺれ～。
ひで　アホか!　なんだよ、その無味蒙昧な企画は!
ケソ　いやいや、やってみなけりゃわかりませんぞ。とりあえず、どうやれば宇宙で店が開けるのかを、共に試行錯誤していこうではないか、君。
まさ　今現在、宇宙空間の覇権を握りつつあるのは、コロラド州シャイアンマウンテンに基地を構える、USスペースコマンドということは調べがついておる。NASDA、種子島宇宙センター、NASAを経て、最終的にはそこにたどり着く予定。
ひで　マジかーッ!（つづく）

俺のギャンのステップ見た!?
ムリムリ斬ってたよ!

INFORMATION
募集!……当コーナーでは、猛者ッ子への叱咤激励の言葉、チャレンジしてほしいことなど、なんでも積極的に募集中。〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル 株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部 猛者通信係　Eメール投稿は mosa@arcadiamagazine.com　まで。

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイヴ

今月はアーケードゲームのサントラが大豊作！ 発売間近の新作ゲームも多いから、収穫の多い時期がしばらく続きそうだ。CDを買うか？ ゲームをプレイするか？ 嬉しいジレンマやね。

beatmania soundtracks：THE SOUND OF TOKYO -小西康陽プロデュース-

マキシシングルも発売

ピチカート・ファイブでお馴染みの小西康陽がプロデュースを手がけたPS版ビーマニのサントラだ。Mansfield、須永辰緒、TMVG、パンダとササノハといった現在のTOKYOを代表するDJ／アーティストが参加している点にも大注目。

コナミミュージック／KMCA-96　2001.4.4発売　¥2,800（税込）

①ビートの達人／小西康陽 ②I LOVE YOU／野本かりあ ③A.O.R.／Mansfield ④サンバじゃない？／ロケットマン ⑤あ！ ことりになっちゃった！／TUCKER ⑥How to Scratch Part.1&2／TMVG（水本アキラ+警盤響）⑦manbotango no.5／COMOESTAS ⑧中華街大作戦／横山剣（クレイジーケンバンド）／atomic soul experiences 他、全13曲

ビデオ・ゲーム・ミュージック／ナムコ

まあ、いいから聴きなされ

80年代ナムコゲームの音楽を細野晴臣氏が監修した作品。長らく廃盤状態だったが、ようやく再発売された。収録タイトル、クオリティ、VGMを音楽表現の域にまで高めた意義……どれをとってもVGM界に燦然と輝く歴史的1枚だ。

SCITRON DISCS／SCDC-00003　発売中　¥2,100（税込）

①ゼビウス ②ボスコニアン ③パックマン ④フォゾン ⑤マッピー ⑥リブルラブル ⑦ポールポジション ⑧ニューラリーX ⑨ディグダグ ⑩ギャラガ 全10曲

プラネットハリアーズ オリジナルサウンドトラック

違いの分かるサントラ

画面のスクロールスピードとシンクロしつつ、プレイヤーを否応なく盛り上げてくれる「プラハリ」のサントラが登場。ゲーム収録前のオリジナル音源とゲーム中でお馴染みの音源、2バージョンを収録しているので聴き比べもまた楽しい。

マーベラス／MJCG-80052　2001.4.21発売　¥2,625（税込）

【THE ORIGINAL MASTER VERSION】①Wind On Fire ②Jungle Forest ③Now Way Out ④Devil's Own ⑤Logic Of The Power ⑥Evil Quke ⑦Perfect Force ⑧Space Gate ⑨Star Shop ⑩OPA-OPA！ ⑪Twinkle ⑫Mother Earth【THE ORIGINAL GAME VERSION】⑬Wind On Fire ⑭Jungle Forest ⑮Now Way Out 他、全24曲

STUNT TYPHOON / LAND MAKER

ZUNTATA新世紀

本誌でもお馴染み、ZUNTATAチームから、新鋭Sayokoさんが手がけた作品。ジャンルの壁を越えた楽曲が特徴的な新作アーケードゲーム「スタントタイフーン」とエレクトロ系「ランドメーカー（PS版）」の2作分が収録されたお得盤だ。

ZUNTATA RECORDS／ZTTL-0055　2001.4.11発売　¥2,600（税込）

【STUNT TYPHOON】①Explosive Power ②Select ③Japanese "KEISATSU" ～Japanese Scene～ ④Escape～European Scene～ ⑤Mission～American Scene～ ⑥The Limit！～Final Scene～ ⑦Hurry Up！ ⑧Clear ⑨Miss ⑩Run Fast ⑪Game Over【LAND MAKER】⑮零 ⑯暗夜 ⑰神霊 ⑱時の鐘 ⑲古代 ⑳中世 他、全28曲

ブラッディロア3 サウンドトラック

たまには獣心に帰って

本誌攻略も佳境に突入し、PS2版も発売されたBR3。ハードチューン満載のサントラが登場する。アーケード版のオリジナル音源を完全収録し、さらにボーナストラックとして、未CD化だった前作のVGMが実に13曲も追加されている。

SCITRON DISCS／SCDC-00082　2001.4.25発売　¥1,890（税込）

①INTO THE BATTLEFIELD（オープニング）②WILD CONSULTATION（モードセレクト）③NO REMORSE（キャラクターセレクト）④DANGEROUS EXPECTATION（プロローグ）⑤DEAD OR ALIVE（VS画面）⑥DINO MUSEUM（恐竜博物館ステージ）⑦UNDERGROUND FALLS（下水道ステージ）他、全35曲

KEYBOARDMANIA 3rdMIX original Soundtracks

ロングバージョン3曲収録

アーケードで稼動中のキーマニ最新作、そのサントラが早くも登場。天才アーティストの誉れ高い西脇辰弥氏が参加しているのも見逃せない。キーマニが得意な人でもそうでない人でも、日常に勢いと潤いをもたらしてくれる1枚だ。

コナミミュージック／KMCA-90　2001.4.25発売　¥2,243（税込）

①Pink Rose／Kiyommy+Seiya ②NEW CENTURY GENERATION／Magic Project ③SHOW THEM THE WAY／Nahjee ④To the 44883／Mr. T ⑤Labyrinth／Nahjee ⑥Illegally Sane／Tatsuya Nishiwaki ⑦Threshold Lebel／Tatsuya Nishiwaki ⑧Klungkung 1655／simon ⑨EE-AL-K／Shinji Hosoe（Remix）他、全23曲

ゲー事典 VGMファンの心の源泉にして、苦行を終えし魂の帰り着く地「デジタル・ディスク・アーカイヴ」は来月号で一大リニューアルを敢行！ 新譜VGMの紹介はもちろんのこと、3・4月号のように様々な音楽企画モノも用意しています。今まで以上に皆さんとの吸着率を高めつつ、人生のほろ苦さも忘れない……そんなタンポポのようなページでありたいものです。

ZUNTATA SOUND COLLEGE

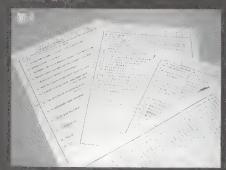
今月は前回の講義に引き続き、"Total Sound Design"がテーマ。サウンドクリエイターのみならず、あらゆるクリエイティブな仕事において役に立つ講義内容になっているのだ。

Instructor Mar.

ZUNTATAのバンマス&ギタリスト。アイデア豊富なMar.氏は、ZUNTATAイチのこだわり派。最近では携帯電話のお仕事で昔を思い出している……(今の携帯電話の音源は、昔のゲーム音源に非常に似ているのだ)。

第14回"Total Sound Design ～私流の仕事のやり方～" PartⅡ

「第1章：キミは最終形をイメージできるか!」その2

さて、ダダクダと話してまいりましたが、ここではこれからサウンドクリエイターを目指す志高き諸君に向けての"私流の仕事の仕方"を提案してみたいと思います(あくまでワ・タ・シ流ですのでご注意を!)。

では実際の作業の流れをご説明しましょう。まずは図①(前号参照)にあるような素案をボ～っと眺めつつ、音リストなるものを双方の打ち合わせの上、決定していきます。これを当社ではサウンド仕様書と呼びます(図②)。

次にこのリストに従い、自ら描いたトータルイメージと照らし合わせつつ、音楽の方向性や効果音のアプローチを模索します。個人差はありますが私の場合、ここに一番時間をかけます(気がついたらプロジェクトが終わってた……なんてことはありませんが、いつもギリギリまでやってます)。

アタマの中で具体的なアウトラインが見えてきたら、曲のモチーフやアイデア作りに精を出します。この作業は会社のみならず、移動中や飯食ってる時、トイレ、風呂etc.とほぼ24時間フル操業状態です。私の場合、仕事とプライベートの境界線はほとんどありません。これは煮詰まる原因にもなりますし、健康にもよくありませんから、あまりお勧めできません……。

ただ、このアイデアというやつはいつも突然ドアをノックなしで"どわぁ～"といらっしゃるので、常にメモは手放せません。一時期ボイスメモというICレコーダー(図③)を持ち歩いたりもしましたが、私の場合、手短な広告チラシの裏や紙類に書き留めるほうが良いようで、今ではカバンの中で永眠しております……。

そんなこんなで小学生レベルの筆跡で書きなぐられたメモ類は、時間を空けて一度整理し、ガッツのあるアイデアだけが私の作業机に残ります。なので、私の作業場はいつも紙だらけです。

図③

たまに後輩から「整理したほうが良いですヨ。分からなくなりますから」とまるで紙屑を見てるかのような眼差しで突っ込まれますが、どれも私にとっては"重要な書類"! ガムの包装紙、近くのスーパーのチラシ、喫茶店のナプキンなどなど――他人には一見無関係なゴミ? が散乱してるかのようにも見えますが、私の中ではビミョーに整理されているのだ。

ほとんど私的なHPの日記みたくなってきましたが、きっとこの調子でこの後も展開されることが予想されるので、話半分で読み流したほうが賢明かもしれません。

ということで続きはまた次回に! 乞うご期待!! オイオイ。

ZUNTATA COLLEGE 課外授業

アニメキャラクターボイス配信スタート!
「新世紀エヴァンゲリオン」登場!
J-フォンインターネットサービス「J-SKY」web対応
『Sky-On楽団』

「Sky-On楽団」の「ボイス&効果音」コーナーで、3月14日より新しくアニメキャラクターのボイスを『キャラボイス』コーナーで配信開始!

初回は「新世紀エヴァンゲリオン」「Oh! スーパーミルクチャン」を配信! 「シンジ」「レイ」「アスカ」の声や「ミルクチャン」「大統領」の声を楽しんでね!

今後もアニメキャラクターをドンドン追加していくのでお楽しみに! 今までの「ボイス&ミュージック」サービス『キャラRAP』は、今後は「プチラップ」コーナーで聞いてネ♪

(対応機種は、J-D03・J-PE03・J-SH04・J-SH05・J-N03です。お間違いなく!)

着信メロディサービスも好調! 16和音着信メロディサービスは納得の3500曲! 3和音着信メロディサービスはイメージ画像と歌詞をオマケして、なんと5000曲以上を配信中! 待受画像サービスも、人気の「タトゥーコレクション」など、サービスてんこもり!!!

「Sky-On楽団」

月額300円(税別)/30ポイント
月額100円(税別)/9ポイント
着信メロディ・着信ボイス・待受画像の1ダウンロード=3ポイント消費

このサービスに関するお問い合わせは
0120-57-0788 まで
(土曜日・日曜日・祝祭日は営業しておりません)

「Sky-On楽団」へのアクセスは
J-SkyWEBトップメニュー ➡ エンターテインメント ➡ 着信メロディ ➡ 「Sky-On楽団」へGO!

ZUNTATA COLLEGE 購買部

STUNT TYPHOON / LAND MAKER

規格番号:ZTTL-0055
税込価格:¥2,600
税抜価格:¥2,476
発売日:4月11日
ZUNTATA RECORDS

ハードアクション? 「創造」それとも「破壊」か!? 新感覚レースアクションゲーム「スタントタイフーン」と新機軸パズルゲーム「ランドメーカー(PS版)」、対極にある2つのゲームを新たなる音で綴る……。

スタントタイフーン:業界初! カースタントゲーム!! カースタントドライバーとなって映画監督の厳しい要求に立ち向かい、高額のギャラを手にする新感覚レースアクションゲーム! アメリカ、日本、ヨーロッパ各ステージによってロックやクラシック、POP系まで多ジャンルに渡り、特に臨場感を煽るようなハード系ギターサウンドがプレイヤーを熱くする。

ランドメーカー:画面下から菱形のブロックを打ち出して、建物を課題通りに造っていくことで、荒れ果てた土地に街を作っていく、新感覚パズルゲーム。

音楽は、アンビエント・テクノ・エレクトロといったジャンルで、全体的にシュールな世界観を演出!

発売元:(株)タイトー 販売元:(株)SME

単語帳 ふと思いついたアイデアをどうやって残すか? とりわけ音楽を作る場合、外出時や録音装置がないようなシチュエーションで、せっかく思いついたメロディーを失いたくないもの。アーティストそれぞれに工夫を凝らしているようだが、かつて一番実用的だと思えたのが留守番電話だった。最近では携帯電話にも録音機能があるので、保存方法に事欠かない時代だね。

無作為に集計！　無謀に発表！

無差別絶賛十傑集

最終回テーマ　COOLな副題

ゲームの第一印象は一般的には見た目で決まりますが、アルカデとかで情報だけ見たときは、まずはタイトルを知りますよね。そしてそこに彩りを添えるのがサブタイトル!!　結局は中身が大切ですけどね。

Text：C・LAN

針小棒大！　筆者が選ぶ 仰天サブタイトル十傑 TOP10

順位	サブタイトル	ゲーム
1位	アたまフル回転！　VS大逆転！	ソルダム（ジャレコ）
2位	絶対合体	サイドアーム（カプコン）
3位	青春美少女編	対戦空手道（データイースト）
4位	助っ人外人大暴れ	カプコンベースボール（カプコン）
5位	BATTLE FIRE ENGUNLFED TERROR ISLAND	ガンフォース（アイレム）
6位	セイントドラゴン	天聖龍（ジャレコ）
7位	べらんめ町騒動記	大工の源さん（アイレム）
8位	戦う人間発電所	チェルノブ（データイースト）
9位	戦え原始人	JOE&MAC（データイースト）
10位	HYPER FIGHTING	ストリートファイターIIダッシュターボ（カプコン）

「ワクドキ面白大作戦」みたいな感覚で

最近は按配もよくなり、そろそろスプリ～なかんじですがどうですか？　では早速、挨拶もそこそこに今回のテーマ発表。それは「サブタイトル」。ゲームの顔となるタイトルロゴの横や下に人知れず寄り添い、その人となり（ゲムとなり）を示す縁の下の力持ち的存在です。ま、副題がない場合も多いけどね。

さて、具体的にどう評価するのかというと「実はひっそりと存在していたこんなスゴソゲな副題」みたいな感じになりますかね。そこはいつもどうり俺的なものなのでアテにしないでみて。いや仰天といってもそこまで凄まじいものはなかなかないもんです。前口上はこなかじ。いじょ。

デコ・アイレム健闘!!　10位～4位

ではまず10位から。毎回こが安定のポジションとなっている（してる）カプコンのストIIダッシュターボです。初代、ダッシュ、ターボ、スーパー、Xと5作品ありますが、どれも副題はかなり目立ってません。その中でも（俺が）パッと思い出せないということで、シリーズ全体を代表してターボが入賞。

9位はデコのジャンプアクション、JOE&MAC！　本当は「戦え原始人～」で正式なタイトルかも……とも思いますが、タイトル画面を見ると、かなり小さく下に書いてあります。けど微妙に自信がないこともあって、順位低めという経緯です。

8位もデコの話題作、チェルノブ。これもジャンプアクション。強制スクロールの味わい深～いゲームでした。後がつかえてるのでここまで。

7位は大工の源さん。アイレムの……これもジャンプアクションですね。決して狙ったわけじゃないんだヨ。現在パチケルで相当知名度の高いキャラに成長した源さんですが、木槌片手にべらんめ町を走り回ってた頃を見てた人は少ないっぺー気がします。

6位。ジャレコの横シュー、天聖龍。つーかこれみなさん「セイントドラゴン」って呼んでませんでした？　俺呼んでました。はいそれ副題です。ちょっと特殊な例として取り上げました。今回は明らかにいつもと顔ぶれ違いますね。

5位も例的ピックアップ！　英語長い系ですね。アイレムのまたしてもアクション。恐怖の島の戦火に巻き込まれた嘆きが伝わってきます。

4位はカプコンベースボール。後にチキチキやミスタラへ継承される、入力した名前がキャラクターに影響するという変り種。チームや選手は12球団のパロディでありながら、グラフィックは全員外人。なんかこれ、海外向けっぽいね。国内じゃあんまり出回らなかったし。

三強がしのぎを削る!!　3位～1位

3位は再びデコ。1回の集計で3作品という新記録です（にした）。タイトルは業界初の対戦格闘、対戦空手道。対戦可能になったのが最大のウリで、他は空手道から背景や審判が変わったりしてます。しかし「青春美少女」は見当たりません。タイトル画面にすらこの文字、入ってないですよね。じゃあ、一体なんなのか。これ、ストーリーにヒロインがいるだけなんですね。

2位はカプコンの横シュー、サイドアーム。ゲムが正統派なのでやはり1位はなかなか取れず、苦戦している（させている）みたいですね。煌く「絶対合体」の文字が素敵。タイトル上にある「HYPER DYNE」の扱いも難しいところです。

見事1位を獲得したのはジャレコの落ちモノパズル、ソルダム。この副題、タイトル画面ではかなり目立っているにも関わらず、なんか気づかないです。てかホントに副題なのかすら個人的には怪しいと思っています。キャッチみたいなものなのかもね。その曖昧さも手伝って、とりあえず1位にしてみました。

助っ人外人（自分）は入力した名前で8種類のバリエーション。ゲーム自体は至ってオーソドックスだ。

ゲームやるときって、タイトル画面なんぞはあんま見ないってことかもね、目立つ云々ではなく。

スラング工房 ～ありがち空目ミニッツ～

はい、X-でした。この8ビットパソコンを、ある転校生が「クロスワン」と呼んでいたんですね。それが当然であるかのように。んで「それってエックスワンじゃない？」と聞いたら「前いたとこではみんなクロスワンだったよ」と彼は答えました。そんだけです。オチもクソもないですね。前回紹介した「怒-トイカリ」みたいな、各地で発生した複数の呼び名があるゲーム（など）の、実例をちょっと出してみたかっただけなんです。というわけでこの話終わり。

さて、欄外で募集している空目の投稿がかな～りキテイナイということで、この事態はかなりキテイルとか少々思うわけです。「空目」というのは見間違いのことね。「空耳」の目バージョンですよ～

とわざとらしく投稿を促してみたいんですが、実はその必要なくなっちゃいました。つーのも本コーナー、今回で終わりだからです。あははは。結局みなさんのウレシハズカシ体験は、紹介できませんでした。む～残念。

とりあえず今まで読んでくれたみなさん、ありがとう。でも終わりといっても、そのうちリニューアルしつつ生まれ変わって再登場したりする可能性アリアリなので、そのときはまたよろしくお願いしますよ。ええ。ではみなさん、また会う日まで。CU～。

ゲー事典 「天聖龍」のように副題が呼称として一般化することがありますが、漢字のタイトルってなんか敬遠されがちのような……。例えば「ゴールデンアックス（戦斧）」とか「ダブルドラゴン（双截龍）」なんかも漢字のほうで呼ぶ人あんまりいませんねえ。この2つの場合はカタカナ表記のほうが正式名ですが、タイトル画面では目立ってませぬなあ。

OLD GAME MUSEUM

機体選択式シューティング

Text：RED

80年代後半。複雑化の一途を辿るシューティングゲームから一般プレイヤーが離れ始めたとき、新たな魅力を持つシステムが誕生した。

マニアックなパワーアップシステムの衰退……そして訪れた、機体選択式の時代

前回はスピードアップというパワーアップについて、その起源や面白さなどを取り上げた。

一時期は多くの作品に取り入れられていたスピードアップというシステムが、なぜ現在はほとんど見られなくなってしまったのだろうか？　まずはこのことについて、当時のゲーセン事情などもまじえて考えてみることにしよう。

繁栄

スピードアップというシステムが生まれたのは、85年にコナミから発売された「ツインビー」「グラディウス」からであったが、これは同時に、複雑で派手なパワーアップシステムの始まりでもあった。これ以降、80年代後半のシューティングゲームは、「パワーアップ」が大きなウリのひとつになり、それに伴ってスピードアップのある作品も増えていったのである。

80年代後半というのは、「グラディウス」シリーズや「R-TYPE」を始めとするアイレムの作品、東亜プランの縦シューなど、一言でシューティングゲームと言っても実にバラエティーに富んでいた。

もちろん、こういったタイトルの多くには、派手で複雑なパワーアップシステムが存在し、シューティングマニアの心を捕らえて離さなかったのだ。

ゲーセンにはまだ対戦格闘ゲームもなく、ゲームマニア＝シューティングマニアのような状況。派手なシューティングゲームは、プレイヤーの注目を集める花形的存在。そんな時代だったのである。

衰退

スピードアップというシステムが見られなくなったのは、つまりは派手で複雑なパワーアップシューティングがなくなったからなのだが、それは何故なのだろうか？

業界的には、「80年代後半、一気にシューティングゲームが複雑化＆マニアック化したために、一般プレイヤーが着いていけなくなり、人気が衰えたから」というのが定説となっている。

象徴的なのは90年に発売された「グラディウスⅢ（コナミ）」「R-TYPEⅡ（アイレム）」の2作品だろう。有名人気シリーズの続編で、ゲームとしても十分魅力的な作品だったが、複雑さ、難易度の面で「やり過ぎ」という評価をくだされ、一般人気のほうはイマイチだった。今にして思えば、この2つのビッグタイトルの不振は、80年代シューティング黄金期の終焉を意味するものだったのだろう。

このようにシューティング人気が下降気味のなか、91年に「ストリートファイターⅡ（カプコン）」が発売され、「対戦」が大ブレイク。この辺りを境に、複雑なシステムのシューティングゲームが少なくなっていった……。

シューティングゲームを好んでプレイする人を指して「シューター」という言葉が使われだしたのも、91年前後からのことだったと記憶している。このような言葉が生まれたのは、難しくなりすぎたシューティングゲームに、一般プレイヤーが手を出しにくくなったことの裏返しだったのだろう。

OLD GAMEのあるお店

5F～7Fのレゲーフロアが一新！

トライアミューズメントタワー

住所／〒101-0021　東京都千代田区外神田4-3-10
TEL／03-5295-2345
アクセス方法／JR秋葉原駅より徒歩5分
設置ゲーム／ナイトストライカー、ダライアス、ナイツ オブ ザ ラウンド、ファイナルファイト、クォース、天地を喰らうⅡ、忍者くん 阿修羅の章、ストリートファイター ザ・ムービー、ソンソン、熱血硬派くにおくん、ワンダーボーイ モンスターランド、ジェミニウイング、チェイスHQ、グリッドシーカー、Mr.DO！、VV（ヴイファイブ）、ルナーク、ワルキューレの伝説、他多数

新館完成間近！　100台のゲームが待ってるぞ

天野ゲーム博物館

住所／〒445-0856　愛知県西尾市高砂町41番地
TEL／0563-56-2670
アクセス方法／名鉄西尾線西尾駅より徒歩5分
（身分証明書が必要です。保険証の場合は顔写真を忘れずに）
設置ゲーム／グラディウスⅠ～Ⅳ、沙羅曼陀、ライフフォース、ダライアス（3画面）、ウォリアブレード、アルティメットエコロジー、ロストワールド、怒、ガントレット（4人用）、ゼビウス、ギャプラス、マッピー、クレイジークライマー、アルゴスの戦士、空手道、エックスマルチプライ、奇々怪界、ドラゴンスピリット、ガンフロンティア、ウォルフィード、バツグン、バース、他多数

ゲー事典　グラⅢとかR-TYPEⅡって、個人的にはかなり好きなんだよな～。R-TYPEなんて、ⅠよりⅡのほうが断然好きだしな～。結局、はやり過ぎて同じようなものが多く出過ぎたジャンルって、最終的にはそのジャンルの面白さを、すっごく濃い味に煮詰めたものになっちゃうのは仕方がないのかな。プレイヤーが絞られていくことも含めて……。対戦ゲームも同じ状況だしな～。

名機列伝 ～From STRIKERS 1945Ⅱ～

震電

■得意戦術：1945Ⅱにおける震電の醍醐味は、スピードの速さを活かして敵に接近し、至近距離からサムライソードを叩き込んで敵を撃破する攻撃的なプレイスタイル。「攻める」ためにスピードを与えられた機体の代表例といえるだろう。

■装備：震電は移動スピードが速く、ショットがストレートタイプで攻撃範囲は狭いタイプの機体。サブショットは、敵に接触すると弾速が極端に遅くなり、じわじわ貫通してダメージを与えていくヒートミサイルを装備している。最大の特徴は溜め撃ちのサムライソードで、発射時の距離が近いほど攻撃力が高くなる。

モスキート

■得意戦術：モスキートの得意戦術は、レベル1の溜め撃ちを、耐久力の高い敵の出現座標上にあらかじめ投下しておき、自機は逆サイドに移動して他の敵に対応する、というもの。レベル1溜め撃ちの特性が、スピードの遅さを補っている。

■装備：移動速度は非常に遅いものの、メインショットは攻撃範囲の広いワイドショットを装備。サブショットは高威力のミサイルのため、通常の攻撃力も高い。特徴はやはり溜め撃ちのロイヤルナパームにある。レベル1で使用すると弾速が非常に遅いのが特徴で、この性質を活かした使い方がこの機体のキモである。

名機の条件とは!?

何をもって「名機」とするかは難しいところだが、筆者が魅力を感じる機体は
①：少々の弱点や欠点はむしろあったほうがいい。その機体のウリとなる個性的な武装や特性によって、その欠点を補う工夫を必要とするもの。
②：攻略に独自性がある。他の機体をやっていた人間がいきなり先に進めるようではシラける。その機体なりの戦略やテクニックが存在するもの。
③：①にも通じることだが、アクの強さが欲しい。すべての要素が平均的な「優等生タイプ」では面白くない。何か一つ、その機体だけの「尖ったプラス要素」があるもの。
みなさんは、どう思います？

機体選択式の出現

複雑なパワーアップシステムの作品が減っていくのと入れ替わるように増えていったのが、現在の主流にもなっている「機体選択式」の作品である。

機体選択式シューティングの起源は「グラディウスⅡ(88年／コナミ)」だが、アクションゲームではもう少し早い時期にキャラ選択式の作品が出ている。85年の「ガントレット(アタリ)」や86年の「カルテット(セガ)」といった作品が、性能の異なる複数のキャラからプレイヤーを選択するスタイルのはしりであろう。

シューティングゲームで、現在のように機体の外観やパイロットの設定といった部分まで差別化するスタイルは、「エリア88(カプコン)」によって確立された。

機体選択式は、複雑化しすぎたパワーアップシステムをいったんリセットするには、実に都合が良いスタイルだったと言える。パワーアップ等のシステムをかなりのラインまで単純化しながらも、機体性能が異なることによる「攻略の多様性」というマニアックな新要素が生まれたからだ。これによって、一般プレイヤー向けの遊びやすさと、マニア向けの奥深さを両立することに成功している。

このような「基本システムの単純化＆機体選択システム」のスタイルで成功した初期の代表作が「ソニックウイングス(92年／ビデオシステム)」である。サラリーマンを始めとする一般プレイヤーから、ハイスコアを狙うマニアまで幅広い層に支持され、92年度のゲーメスト大賞でベストシューティング賞を獲得。以後、この流れは一連の彩京シューティングが色濃く受け継ぎ、安定した人気とインカムを誇るシリーズとなって現在に至っている。

得たもの、失ったもの

機体選択式のゲーム的な魅力は、「機体ごとに攻略やゲーム性が変わる」という点にある。もちろん、機体性能の差別化がうまくいっていないものもあり、攻略の多様性という面では魅力が薄い作品も少なくない。しかし、機体性能の設定次第では、機体が変わればまったくと言っていいほどパターンや難易度が変わる場合も珍しくない。何人かの仲間で互いに異なる機体を選択し、少しずつ異なるアプローチで攻略を進めていく楽しさは、機体選択式ならではのものだ。

しかし、それと引き換えに失った楽しさも、決して小さいものではなかった。一般プレイヤーを意識してパワーアップシステムの単純化が進んだ結果、現在の多くの機体選択式シューティングゲームでは、あってもなくても同じような、形骸化したパワーアップシステムばかりになってしまっている。

敵を撃つと出現するアイテムを3～4個拾えば「ハイ、最強状態」で、死んでも大量のアイテムがばら撒かれ、即座に「ハイ、復活」……。現在主流となっているこのスタイルに物足りなさを感じるのは、筆者だけではないだろう。

ゲー事典 迷機列伝：彩京って、機体性能の差別化がかなり上手いメーカーだと思うんだけど、１９４５(特にⅡ)のライトニングだけは解せないんだよな～。なんであんなに弱くて難しいだけで、光る部分や面白いところが無いんだろう？　面白い部分さえあれば、多少難しくても全然ＯＫだと思うんだけど……。みんなはどう思う？(Ｉの開幕でライトニングやって、挫折したＲＥＤ)

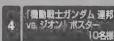
アルカディア 読者プレゼント

カプコン様ご提供

話題の「機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン」ポスターを10名様にプレゼント。ガンダムファンなら迷わず申し込もう！

※実際のポスターとはデザインが異なります。

4 「機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン」ポスター 10名様

ナムコ/ワウ エンターテイメント様ご提供

5 ヴァンパイアナイトビデオ 1名様

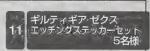
AOUエキスポの会場で流されていた「ヴァンパイアナイト」のビデオを1名様にプレゼント。

非常に希少な一品であることは間違いないぞ!!

◆超美麗なグラフィックで描かれた「ヴァンパイアナイト」のポスター。AOUエキスポでも非常に人気が高く、そのグラフィックに魅せられた人も多いのでは？ ぜひこの機会に手に入れよう！

6 ヴァンパイアナイトポスター 3名様

ツリーハウス様ご提供

先月号でもプレゼントしたGGXのエッチングステッカー。今回は新たにジョニー、メイ、カイ、ミリア4キャラをセットにしてプレゼント！

11 ギルティギア ゼクス エッチングステッカーセット 5名様

「デッドオアアライブ」シリーズのレイファンのエッチングステッカーを5名様にプレゼント！スペシャルなグラフィックで描かれたレイファンをゲットしろ！

12 エッチングステッカー「レイファンスペシャル」セット 5名様

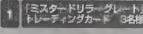
ナムコ様ご提供

➡「ミスタードリラーグレート」のシールとだっこバルーンをセットで5名様に。これでいつでもススムくんと一緒だね！

1 「ミスタードリラーグレート」トレーディングカード 3名様

➡AOUエキスポの会場でのみ配られた「ミスタードリラーグレート」トレーディングカード！ この機会にぜひ手に入れよう！

3 「ミスタードリラーグレート」シール&だっこバルーン 5名様

2 GBAソフト「ミスタードリラー2」 3名様

◆なんとゲームボーイアドバンスのソフト「ミスタードリラー2」を3名様にプレゼント。ナムコさんては太っ腹ですね！

※写真はイメージです。

バンプレスト様ご提供

➡バンプレストさんがアルカディアフロンティアーズのために造ったマスコット「アフロ犬」(ウソ)のミニテーブルを6名様にプレゼント！

8 「アフロ犬」ミニテーブル 6名様 ※デザインは選べません

◆人気アニメ「ワンピース」の主人公ルフィが壁掛け時計になって登場！ 2種類をセットにして3名様にプレゼントだ！

9 テレビアニメ「ワンピース」海賊ルフィの壁掛けクロックセット 3名様

エンターブレイン提供

超人気対戦格闘ゲーム「ギルティギア ゼクス」がトレーディングカードになって登場!! もともとキャラクター人気の高さも手伝って、コレクター意欲を刺激すること間違いなし！ ぜひ君の手でコンプリートしてほしい!!

7 トレーディングカード「GUILTY GEAR X ARTWORKS」(1BOX) 3名様

ハドソン様ご提供

いまゲームセンターで旬真っ盛りの超人気対戦格闘ゲーム「ブラッディロア3」のプレイステーション2ソフトを2名様にプレゼント！家庭用で腕を磨き、ゲームセンターに殴り込みをかけろ!!

10 プレイステーション2ソフト「ブラッディロア3」 2名様

締切

4月16日(月)

当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさえていただきます。

※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

編集部提供

15 プレイステーション2 1名様

14 ドリームキャスト 2名様

新世紀も家庭用はこの2台で決まり！ まだ持っていないキミ、はやく手に入れておいたほうが良いんじゃない？

16 特製QUOカード 10名様

「ギルティギア ゼクス」ディズィーちゃんのアルカディア特製QUOカード（500円分）を10名にプレゼント。当然、非売品だ！ アフロでダメならココでゲットしよう！

宙(おおぞら)出版様ご提供

宙(おおぞら)出版発行の「燃えろ！ジャスティス学園」と「空賊浪漫！エターナルアルカディア」のアンソロジーコミックをセットにして3名様にプレゼント！

13 宙(おおぞら)出版コミックスセット 3名様

何でもいいからくれッ!

希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb！」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入してください。なお、当選人数は不定です。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

特別付録：B2ポスター

プロゲーマーになろう！（仮）

「ゲームで遊んで生活できたら……」誰もが一度は考えた、そんな夢のような話が現実になるかも知れない。海外では増えつつある、プロのゲームプレイヤーの実体とは？　全ゲーマーの憧れ、プロゲーマーの世界に迫る！

NEW GAME

HEAVY METAL Geomatrix（カプコン）
バーチャファイター4（AM2 fd CRI）
機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン（開発・販売元カプコン／発売元バンプレスト）
モンキーボール（アミューズメントヴィジョン/セガ）
ゼロガンナー2（彩京）
スーパーメジャーリーグ（ワウ エンターテイメント／セガ）
クラブカート ヨーロピアンセッション（セガ）
婆裟羅2（ビスコ）

攻略特集

プロギアの嵐（ケイブ/カプコン）／バーチャストライカー3（アミューズメントヴィジョン/セガ）／ナイトレイド（タクミ/タイトー）／エアトリックス（ヒットメーカー/セガ）／プラネットハリアーズ（アミューズメントヴィジョン/セガ）／ブラッディロア3（エイティング/ライジング/ハドソン）／ダイナミックゴルフ（ワウ エンターテイメント/セガ）／ミスタードリラーグレート（ナムコ）／スタントタイフーン（タイトー）／ヴァンパイアナイト（ワウ エンターテイメント/セガ／ナムコ）／テトリスT.A. PLUS（アリカ/彩京）／ギガウイング2（タクミ/カプコン）/ドラゴンブレイズ（彩京）／ワイルドライダーズ（ワウ エンターテイメント/セガ）

次号6月号NO.13の発売は 特別定価650円
4月28日（土）発売予定

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギアX
「アソシエイションX」
「GGXダイアグラム」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■SNK作品全般
「超空間SNK」
sp_kof@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

画像の受け付けデータ容量を引き上げました！　サーバーのパワーアップにより、皆さんからの投稿データの容量3MBまで対応できるようになりました！　各コーナーへのメールによる投稿は、左に掲載された「各コーナーへのメールでの投稿宛先」へお願いします。これで心おきなくドシドシ投稿してください!!

●イラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー＆モノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくと、掲載の都合上助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後3M以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いします。
他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。
また、モノクロの場合は　グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。
サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm x 5cmぐらい）。

☆データ保存について
セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75～95%を推奨。
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！　圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けてください。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先
E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※6月号(No.13　4月28日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

7月号（No,14　5/30発売号）への投稿締め切りは……
4月20日（金）消印有効

8月号（No,15　6/30発売号）への投稿締め切りは……
5月18日（金）消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：アーケードゲーム界に流入するアジアンパワーに思うこと

●洋ゲーテイストは"見知らぬ料理を初めて食べた！"カンジ。一方、アジアなゲームだと"既知の材料でこんな料理が作れるんだ！"的なカンジ。どちらも"美味しい"コトには変わりないよね。さて突然ですが、今号をもって本誌編集長を退くコトになりました。来月以降の新生アルカディアも御愛読のほど、よろしくお願いいたします。関係者の皆様、お世話になりました！（林久徳）

●旧来からの業務用ビデオゲームの「ゲームスタイル」は、言語を越えて遊べるシロモノだったと自負している。今後のことは分からないけど、一番国境を越えて認めあえるメディアでいいはずだ。"日本が誇るゲーム文化"などという選民思想はもう捨てるべきなんでしょうね。（猿渡）

●イオリス社訪問で渡韓した。印象的だったのは秋葉のラジオデパートのような店舗が建ち並ぶ、かつより広い雑居ビル群にアーケード関連商品のみを扱う区画があったこと。もの凄いパワーを感じたと同時に日本の基板屋などの寂れっぷりを痛感。同行してくれた張綜哲氏に感謝！（霜田）

●ネゲーが韓国で大爆発している。台湾のIGSも、日本のメーカー顔負けの良質なアクションゲームをリリースしている（カプコンの方法論の延長上にはあるわけだけど）。国力、資金力などの面でも、近隣のアジア諸国のほうが好調だ。大川功さん、日本はこれからどうなりますか？（杉田）

●「アジアンパワー」と言っても、日本もアジアだし……思い浮かぶのは「ジャッキーチェン」とかでしょうか。ハマったものはすべて日本製なので、あまり印象にありません。「KOF2001」は、期待を裏切らないよう頑張ってほしいですね。あと、林編集長、お疲れさまでした。（マッスル北裏）

●正直、アジアのアーケードゲーム事情については疎いんですが、特集でも扱っている件のKOF関連だけを見た限り、お寒い状況というわけではなさそう。本心はどうせなら日本のメーカーに動いてほしかったが、形にしてしまったイオリス社のパワーには敬意を表したい。佳佳！（伊丹ソ）

●1年ほど前の話だが、日本の鉄拳業界に直撃したコリアンボム……チャン・イクスー氏。来日時には対戦で"百戦百勝"という結果を残した彼の驚異的な強さは、やはり「プロゲーマー」を産んだ韓国の土壌からくるものなのだろうか？　だとしたら、ぜひ日本にもプロ制度の導入を。（マジソ）

●プロゲーマーの成立など、韓国のゲーム熱には驚かされます。やはりゲーセン感覚でネットゲーに触れられるのが大きいのかな。「ネットゲーでのコリアンはマナーが悪いって印象を受けるのは、年齢の低いプレイヤーが多いからじゃない？」という意見を聞き、納得してしまいました。（河野）

●日本に流れてくるゲームは、アジア作品のほんの一端だとは思う。日本人に親しみやすいものが流れてくるのか、オリジナリティ溢れるゲームはまだ少ないのか。あの強烈なインパクトを発散する、デモやストーリー並に「気合の入ったゲーム」期待してます。（なぜかアジア担当が多いひで）

●一昔前ならパクリとピーコ（どっかの双子ではない）で片づけられていたのに、今や日本のアーケード市場の支流に成長していますね。対して日本のメーカーは撤退だ、縮小だと騒いでます。市場の回復は見込むものじゃなくて、彼らのように仕掛けるものではないでしょうか？　（K）

●日本のゲームよりも断然勢いのあるアジゲー。やりたいことを素直にやっていて、とても好印象です。無謀ではなく、挑戦。そんな言葉の似合うゲームを日本でも作ってほしいところ。デカくなりすぎて、やりたいことができないのは困りますね。（新GLAD常連予定、地元新潟　＆う）

●どうも自分は近隣アジア諸国に対して妙なコンプレックスを抱いているフシがあり、ゆえに昨今のアジゲーの台頭に抵抗感を禁じ得ず……というモヤモヤを振り払うべく、エイヤッと三国戦記2に電源を入れてみましたアラ面白い。国内メーカーさんもウカウカしてられませんヨ～。（荒川）

●日本以外のアジア諸国が目立つのは、アーケードゲームだけではない。映画やスポーツでも世界中がアジア全域に目を向けている。台湾産「形意拳」のようにプレイしてみると面白いゲームもあるので、積極的にアジゲーと接してみたい。（台湾産ビビアン・スーにも接してみたいまこ～る）

●アジアンパワー大歓迎！　海外から面白いゲームがたくさん入ってきて、日本の市場に良い影響を与えてくれるといいね。昨年のAMショーに映像のみ出展されていたオリエンタルソフトの格闘ゲーム「BASH（仮）」には個人的に期待している。あと『三国戦紀2』もグー。（おじゃ）

●これからはキムチっす。辛い物食べてると閃きが違いますよ。だからアジアンゲームはコイスーなんすよ。韓国の友達にもらったゲームは、パチモソのブル◎ス・リーを操って道行く人を攻撃するゲームだったっすよ。100万人倒すとエンディングらしいっすよ。アジアっぺれぇ!!　（たな）

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　青柳昌行
■編集長　林久徳
■副編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北裏裕章／伊丹蒜／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／貝田知明／安藤慶祐／荒川保／高橋誠／小沢正／田名網陽平
■編集協力（五十音順）　伊勢猫／MVP／かっちん／キャサ夫／きらり屋／GrayZone／京城／COSPA／C-LAN／Jurio／SHO／Joe／庄司卓／するずる／善之字元師／田渕健康／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／はまー／RED／福田柵太郎／Mar／ももやん／ヤマダ課長&広報娘
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／荒井知之（THINKS NEO）／斉藤若子／大島リエ
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣　張綜哲
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙CG　井上淳哉（株式会社ケイブ）
■イラスト（五十音順）　いづなよしつね／きらり屋／塩原パテオ／G＝ヒコロウ／田渕健康／主筆章人／ミギー／ムドウ／VOVO／龍輝雅龍
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

月刊アルカディア 5月号 [No.012]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.012

第2巻 第5号 通巻第12号　平成13年5月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-05

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所　凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼント商品は192ページに掲載されています。また、はがきの裏面のマークシートは、下記の質問事項への回答になっています。空きスペース等は感想やイラストなど、ご自由にお使いください。

マークシート部分は、質問の答えと同じ番号の〔　〕を必ず黒の濃い鉛筆で塗りつぶしてください。鉛筆以外で書かれた場合や、〔　〕からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れないことがあります。また、ハガキが折れ曲がっていたり、汚れていたりしても読み取れなくなる原因になりますのでご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいて構いません。なお、切手は不要です。

●マークシート記入例

良い例

悪い例

【アルカディア 5月号【No.12】アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～68の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～68の番号の中から選んでください。

1. 表紙：プロギアの嵐
2. 緊急特報！　復活KOF
3. 続・新たなるセガの挑戦
4. バーチャファイター4
5. 電脳戦機バーチャロン フォース
6. 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン
7. ヘビーメタル ジオマトリックス
8. プロギアの嵐大特集
9. 追跡!!　AOU EXPO 2001
10. ブランニューアップデイツ
11. ニューストランスミッター
12. アルカディアデータベース
13. 魂を籠める者 第五回 ノイズファクトリー
14. これでいいのか!?　AOU座談会
15. ミスタードリラーグレート
16. スタントタイフーン
17. ヴァンパイアナイト
18. エアトリックス
19. ワイルドライダーズ
20. テトリスT.A.PLUS
21. ブラッディロア3
22. ギガウイング2
23. F355チャレンジ2 インターナショナルコースエディション
24. プラネットハリアーズ
25. 燃えろ！ジャスティス学園
26. ギルティギア ゼクス
27. カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
28. ドラゴンブレイズ
29. ロングランゲームズブースター
30. そんなんARIKA
31. 全国ゲーセンイベント準備会
32. 初心者Step Up☆列伝 第2弾 エキサイトファイター翔
33. ハードウェアミュージアム
34. アーケーダー・ネオ
35. ジャンク新聞
36. ジョイスティックトゥルーバーズ
37. レスキューエミュレータ！
38. ゲームセンターマップ
39. ハイスコア全国集計
40. GGX アソシエイションXR+
41. 超空間SNK
42. コスプレ・プレイスタイル
43. アルカディア フロンティアーズ
44. ゲーバロ館
45. ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
46. ゲームセンターよく見る伝
47. ゲーマー用語の基礎知識
48. 彩京刑事
49. 庄司といづなのげいむバラのいヤ
50. バンドラキャラット改
51. 猛者通信ぽべソ
52. デジタル・ディスク・アーカイヴ
53. ZUNTATA サウンドカレッジ
54. 無差別範疇十傑衆
55. オールドゲームミュージアム
56. プレゼント
57. 次号予告・募集記事
58. EDITORIAL DEPT GAZETTE
59. バーチャストライカー3
60. GAHAHA一発堂
61. シャカっとタンバリン！
62. 太鼓の達人
63. 三国戦紀2
64. ナイトレイド
65. 婆裟羅2
66. 金剛脱衣門
67. プライズワンダーランド
68. 筐体百景

Q3.学校・職業・その他

1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	社会人
5	高校1年生	14	自由業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	無職
8	短大生	17	その他
9	専門学校生		

【お詫びと訂正】

アルカディア4月号におきまして、以下の誤りがありました。関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げるとともに、訂正させていただきます。

●『目指せ!!　ゲームクリエイター2001』の187ページにおいてデジタルエンタテインメントアカデミーと総合学園ヒューマン・アカデミーゲームカレッジの校舎写真が入れ替わっておりました。また195ページのスクール早見一覧において、総合学園ヒューマン・アカデミーゲームカレッジのフリーダイヤルマークがデジタルエンタテインメントアカデミーのMAPに重なっておりました。

●148ページ『ギルティギアX サミーズカップ全国決勝大会リポート』のトーナメント表において、出場者名が「ハザード」となっていましたが、正しくは「ハサード」です。

ARCADIAは定期購読できます！

近所の本屋に欲しい本がないときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番！なにより、買いに行かなくても確実に入手できるのが嬉しいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は7,920円。
（1冊580円X年間12冊=6,960円）＋（80円【送料】X年間12冊=960円）=7,920円

しかも、今なら先着で150名に創刊記念QUOカード（500円分）をプレゼント！早速申し込むしかないぞ!!

●定期購読のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
http://www.arcs.ne.jp/teiki/

●バックナンバーも密かに扱っています。詳しくはアスキーイーシーのWEBページをご覧ください。
http://www.arcs.ne.jp/direct/

ゲーム名		集計部門（キャラ・コースなど）	
スコア（タイム）			
面数		難易度	
機種			
達成日	年　月　日		

ゲームセンター	名前
	電話
住所	
スコアネーム	

以上のスコアを達成したことを証明します。

郵　便　は　が　き

50円切手を
貼ってください

154-8528

（受取人）

（株）エンターブレイン

東京都世田谷区若林1-18-10

ARCADIA No.012

全国集計ハイスコア係

個人申請用葉書

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話	（　　）	
住所	都道府県　市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		□はい	□いいえ	

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

キックオフまであとわずか！

紹介も3回目にして、ようやく全貌が見え始めた『バーチャストライカー3』。稼動間近ということで、基本操作から新システムまでおさらいしていこう。

VIRTUA STRIKER 3

稼働日は近い！

2月末に行なわれたAOUショーで、ほぼ完成バージョンがお披露目となった『バーチャストライカー3』。基本操作は前作までと同様だが、全体的に見るとゲームシステムに大きな変化が見られる。

中でも目立つのが、キーパーの操作、ハーフタイムの導入、カードシステム、オフサイドシステムの4つ。それぞれまったく新たに加わった要素なので、非常に気になるところ。今回は基本操作のおさらいとともに、そのあたりを一気に紹介していこう。

イベント満載!!

AOUショーリポート

去る2月23、24日に幕張メッセで開催されたAOUショーのセガブースには、満を持して登場の『バーチャストライカー3』がズラリと並んでいた。取材班が到着したときには、すでに満席の順番待ち状態。本シリーズの今までの作品が高インカムで有名なことから、オペレーター（ゲームセンターの経営者）や、稼動を待ち望んでいるファンなどなど、幅広い客層で活気づいていた。また、当日同行した他のアルカディアライターからも「操作感の向上が感じられ、今までとは一味違う作品」……と評価が高かったぞ。

24日の一般入場日には、セガブースの特設ステージで対戦イベントを開催。来場者同士の熱い戦いを高橋哲也氏が実況中継……その名も「高橋哲也ダイナマイトアワー」！　勝者にはオリジナルグッズがプレゼントされるということもあって、勝負は真剣そのものだった。

対戦中のプレイヤーがときおり見せる華麗なプレイにどよめきが起こるなど、大いに盛り上がって、イベントは大成功。『バーチャストライカー3』が今春の超期待作であることを、十分に実感できた。

本作が幅広い層からの支持を得ているのがうかがえた。

見事勝利した人には、オリジナルグッズがプレゼントされていたぞ。

特設ステージでは、来場者同士の対戦を開発スタッフの方が実況中継！

ゲー事典 **AOUショーセガブース**：ショー会場スペースの縮小や、有名メーカーの不参加などでアーケード業界の沈滞がささやかれるなか、一番盛り上がっていたのがセガブース。新作が目白押しで、『バーチャストライカー3』や『VF4』を始め、『犬のおさんぽ』などなど……面白そうなゲームばかり。アーケード業界を一歩リードするセガには今後も期待したいところだ。

基本操作と画面の見方

プレイ前の予備知識

数々のバージョンアップを重ねてきた『バーチャストライカー』も、今回で7作目を数える。その完成された基本操作に変化はないが、『3』から始めようという人のために、最初から説明していこうと思う。分かっている人も、確認の意味で十分におさらいしておこう。

スローインにはパスボタンを使用。押すボタンによって距離を調整できる。

ディフェンス時にはショートパスボタンで、スライディングタックルだ。

オフェンスとディフェンス

基本となるボタン操作はショートパス、ロングパス、シュートの3つ。このボタンはオフェンス時とディフェンス時、または状況によって多少役割が変化し、独特のアクションを生み出す。

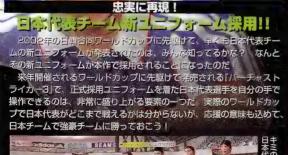
例えば、ボールが宙に浮いたときには、2つのパスボタンがヘディングに。ゴールエリア付近ではロングパスボタンがセンタリングとなる。

ディフェンス時にはショートパスボタンで、ショルダータックルやスライディングタックル（状況によって変化）を出せるのが大きな特徴。

他にもスローインやゴールキックでパスボタンを使用するなど、3つのボタンですべてのアクションが自由自在というわけだ。また、スタートボタンを押すことで、オフェンシブ、ノーマル、ディフェンシブの3つの戦術切り替えをすることが可能。早めに覚えて手に馴染ませよう。

基本操作

レーダーに注目

画面下に表示されているレーダー。チーム全体の動きを把握するための重要な要素なのだが、プレイ中は個々の選手に目をとられがちで、なかなか見ていられないのが現実。常に気を配れとは言わないが、ロングパスを出したときや、これからパスを出そうとする方向を決めるときには意識しておきたい。ワンツーなどのコンビネーションプレイの幅が広がるはずだ。また、現在のボール位置なども表示されるので、レーダーの重要度は非常に高いと言えよう。

①国旗＆点数／自分が選択したチームの国旗とゴールスコアを表示。
②連勝数／対戦プレイで勝利を重ねた場合、現在の連勝数がここに表示される。
③残りタイム／ゲームの残り時間を表示。「ロスタイム」や「Vゴール」の文字もここに表示される。
④操作プレイヤー表示／レバー操作で動かせる選手の頭上に1P、2Pと表示される。これ以外の選手はすべてオート（CPUが操作）。
⑤戦術切り替え表示／オフェンシブ、ノーマル、ディフェンシブといった戦術をスタートボタンで切り替えることが可能。
⑥レーダー表示／フィールド全体の選手の動きを示した、レーダー。ボールの位置も確認できる。プレイ中はレーダーを見ることが非常に大事。

忠実に再現！
日本代表チーム新ユニフォーム採用!!

2002年の日韓合同ワールドカップに先駆けて、早くも日本代表チームの新ユニフォームが発表されたのは、みんな知ってるかな？　なんとその新ユニフォームが本作で採用されることになったのだ！

来年開催されるワールドカップに先駆けて発売される『バーチャストライカー3』で、正式採用ユニフォームを着た日本代表選手を自分の手で操作できるのは、非常に盛り上がる要素の一つだ。実際のワールドカップで日本代表がどこまで戦えるかは分からないが、応援の意味も込めて、日本チームで強豪チームに勝っておこう！

キミの手で、新ユニフォームを着た日本代表を勝利に導こう！

ゲー事典　**新ユニフォーム**：日本代表の新ユニフォームもさることながら、他国のユニフォームも気になるところ。基本的には2001年、2月までの国際試合に基づいた最新フォーメーション、選手データを採用しているということなので、ユニフォームも新しいものが多いと思われる。個人的に好きなスペインやイタリアのユニフォームも新しいかな？　などと期待してしまうね。

NEWS 1 キーパーの操作が可能

バーチャストライカーシリーズで初めて、プレイヤーがキーパーを操作できるようになった。キーパーにカーソルが合えばレバー操作が可能になるわけだが、画面内にキーパーがいるからといって、必ずカーソルが合うわけではない。普通の選手と同じように、パスを受けたり、ボールがキーパーに近いときにカーソルが合うようになっている。ただ、センタリングを上げられたときは自分では動かせず、オートになるようだ。それでも、ゴール前でキーパーがボールに反応しないということはないので安心してほしい。

画面内にキーパーが見えていても、カーソルが合わなければオートになる。

キーパーの操作が可能になったことで、戦術もより高度なものが必要になる。

NEWS 2 ハーフタイムの採用

前作までは、最初に設定されたタイムが終了した時点でゲーム終了というものだった。しかし、本作からはそのシステムに加えて、ハーフタイムを導入したシステムが加わったぞ(お店側で設定する)。

また、このハーフタイム中にフォーメーションの変更ができることにも注目。前半で相手チームとのフォーメーションがかみ合わず、イマイチ攻撃がスムーズにいかないときに変えてみたり、得点状況によって攻撃重視や防御重視のフォーメーションに変えてみる……といった、戦術も楽しめるようになったのだ。

新参加国のチェコ。試合開始時には、恒例の選手整列シーンがピックアップされる。

ハーフタイムの採用で、フォーメーションの選択が重要になってくるのは確実だ。

NEWS 3 オフサイドの導入

前回の紹介で少し触れたが、オフサイドとは、ボールをオフサイドライン(ゴールキーパー以外の、最後尾にいるディフェンダー)より前にいる味方の選手にパスを出すこと。現実のサッカーではこの行為が反則と見なされ、試合は中断。フリーキックから再スタートとなる。このシステムが『バーチャストライカー3』には存在するのだ。

オフサイドは、ロングパスを前線へ不用意に出したときに起こりやすいので注意。パスが通ればチャンスとなるが、紙一重のプレイなのだということも覚えておこう。

不用意に出したロングパスは、オフサイドの反則を取られやすい。気を付けよう。

画面上にディフェンスのオフサイドラインが明確に表示される演出も……。

NEWS 4 イエロー&レッドカード

サッカーにおけるイエローカードとレッドカードは、反則を犯したときのペナルティー(=罰則)を意味する。

実際ゲーム中にカードが出やすい状況は、スライディングタックルを仕掛けたとき。正面からタックルしたときは、比較的反則はとられにくいが、後ろからタックルしたときには、まず間違いなくカードが出されると思っていい。もしそれが、ゴール前でシュート体勢に入っている相手に対してであった場合は、レッドカードで一発退場の可能性大。タックルを仕掛けるときは冷静な判断が必要だ。

ゴールエリア付近での激しいタックルは、反則を取られやすいので注意が必要だ。

レッドカードが適用されると、即刻退場。少ない人数で戦うことになる。

しばし待たれよ!

駆け足ですべてのゲームシステムについて紹介してきたが、いかがだったろうか。単なるバージョンアップではなく、『3』となって帰ってきたバーチャストライカーは、よりリアルに、そして面白いものに仕上がっている。今までの作品で消化しきれなかった部分は、ずいぶん改善されていると言っていいだろう。

一部のプレイヤーからカードが出過ぎるとか、オフサイドが厳しいなどの意見もある。しかし、パスやタックル一つを取っても、判断が必要になるというゲーム性は、非常に緊張感があって個人的には大賛成。むしろ、適当に出しまくるパスが通ってゴールを決められる……というのもどうかと思う。自分で考えた戦術がうまくいったときの「なんとも言えない爽快感」こそが重要なのではないかな?

発売は4月中旬とのこと。君の行くゲームセンターに現れるときは近いぞ!

カードシステム導入により、適当なプレイは排除されることになるだろう。

ドリブル中に戦略を組み立てるのも、サッカーゲームの醍醐味なのだ。

ゲー事典 **CPU思考ルーチン**：カーソルが合ってない選手はCPUが自動で動かすことになるわけだが、その思考ルーチンの改善にも注目したい。移動の基本となる「視野の考え方」をシステムに持ち込み、選手1人1人のアクションや、他選手との連係がさらに進化しているということなので、期待していいだろう。自分の思い通りに選手が動いてくれるのは嬉しい限りだね。

月刊アルカディア
完全独占スクープ

シャカっとタンバリン！2（仮）

㊙新曲大発表寸前！

サクラ大戦3のあの歌も？？？

今春に発売予定の『シャカっとタンバリン2（仮）』で使われるらしい新曲のアフレコ情報を独占入手！ さっそくシャカっ党は、収録中の渋谷スタジオヌーブを突撃取材した。美人アイドルと天才セガ広報嬢の監視をくぐり抜け、完全なる密室でシャカっ党が目にした物は……。

Text：シャカっ党

シャカ好き美女図鑑2

おなまえ：朝丘紗知嬢

雑誌東京一週間のネットアイドルランキングでは3位にランクインしたほか、シンガー&レースクイーン&モデルとして活躍中のサッチン。その本物の歌唱力でシャカタン2ではhitomiのあ～んな曲を歌いあげたぞ。サッチンのHP http://www.sattin.to/ も要チェキラッチョウ！

趣味はタンバリン（本当）というだけあって、見事なお手前。

おなまえ：宮原しおり嬢

宮原さんはセガAMマーケティング部の広報娘。オペレーターからセガファンまで幅広く利用できるHPを作ってるのだ。今回はなんとアルカディアの取材風景を逆取材に来てくれたんだって！

ボックスの中で、シャカタン用に短くカットされた曲を歌うサッチン。

吹き込んだ歌をプレイバックしスタッフ全員でチェック。譜面は指示が書き込まれ真っ黒になっていく。

SEGAもシャカっと震撼!? 極秘流出の曲リストにゃ！

シャカタンアフレコ現場大中継!!

セガ開発者の乗ったタクシーをパパラッチし、関係者になりすまして潜入したスタジオで得られた情報によると、2の曲は20曲以上のボリュームになるとのこと。中でも、「モー娘。」関連の曲は大量に追加されているらしいので、今の内にプロモDVDを見て振り付けを覚えておくのだぴょん。さらに発売中のサクラ大戦3からも収録されるらしいから、巴里で萌えておくのがベターだ。そんな「2」に先駆けて、現行バージョンに新曲が追加されているのを知っているかな？ デフォルトで選択できるので、下の曲目に気に入った曲があったらタンバを叩きにいこう！

『LOVEマシーン』……「モー娘。」の曲も追加された。現在シャカっ党は中澤姉さんの脱退で喪中ナリ。

『ルパン三世のテーマ』……TV版より少し長い。ひとすじの流れ星を矢印で表現してるのだ。

『エロティカ セブン』……サザンオールスターズがシャカタンに登場。フリフリ'65はダメ？

『好きになってく愛してく』……Kinki Kidsの曲がシャカタン初登場。新曲の中では簡単なほう。

『Liar！ Liar！』……シャカタンにB'zの曲が見参。稲葉氏のファンならやるべし。

『学園天国』……「ヘーイ！」は、オーバーアクションで天高く手を突き出すこと。

『キッスは目にして ポ！』……ザ・ヴィーナスの名曲。ボーカルCONNYにそっくり！ 罠、罠！

シャカタンボーカリストに聞く 空色収録現場修羅伝承

こちらは内田さん（左）と吉田さん（右）。お二方は歌のお仕事についていらっしゃるプロなのです。

通常では手に入らない・レアシャカグッズ、フォユー！

今回のグッズはマジで凄えぞジョー！ 上で紹介している朝丘嬢と、我らがシャカっと隊長の2ショットがプリントされているプレミア必至のクロックがもらえるぞ！
欲しい人はプレゼント欄に「シャカタン時計希望」と記入して、即応募だ!!

これが日本に一個だけ？ の超限定時計だぜジョー。朝丘さんラヴ！

セガのゲーム情報やプレゼントが満載のサイト「sega-am.com」のURLはこちら！ http://www.sega-am.com/ 年末のチャリティーオークション（ラジアメみたい）ではセガ関連会社から、未曾有のレアグッズが放出されたとか！ オペレーターのための会員ページでは、詳細な製品情報が得られマスゾ。

今日の和田どん

スクラムを組む和田どんズ。なんとも力強い限りである。

これが噂の立体和田どん。ノンスケールモデルだ。

太鼓の達人のキャラクターとして皆様に愛されている「和田どん」でありますが、このたびナムコ開発により立体どんちゃんが製作された。すばらしくデキがいいのでプライズとかにしてほしいですね。

男だったら……打ってみそし！

太鼓の達人

いよいよ発売された「太鼓の達人」だけど、もうやってみた？　気軽にサクっと始められるゲームなんで、まだ未プレイの人は草根を掻き分けてでも発見し、もりっとプレイしてみようZE！

Text　太鼓山打太郎

特別掲載・ゴーゴーキッチン（むずかしい）譜面

『太鼓の達人』で最難度を持つゴーゴーキッチンの譜面をお送りしよう。分岐は玄人譜面→達人譜面と分岐した場合となっているぞ。

ここから始め

A　Aに続く　2回繰り返す　▶1

1▶　B　Bに続く　2回繰り返す　▶2

2▶　4回繰り返す　▶3

3▶　3回繰り返す　▶4

4▶　▶5

5▶　7回繰り返す　▶6

6▶　▶7

7▶　4回繰り返す　▶8

8▶　3回繰り返す　▶9

9▶　▶10

10▶　3回繰り返す　▶11

11▶　▶12

12▶　4回繰り返す　▶13

13▶　5回繰り返す　終わり!!

譜面の見方：一区切りが1拍で、横一列で8拍(2小節)となっています。「○回繰り返す」と書いてある列は、その数だけ同じリズムを繰り返します。●は「ドン」●は「カッ」です。

ゲームでみんなが笑顔になれるって素晴らしいですよネ！

本格的な太鼓サークルの皆さんも、太鼓の達人の完成度には大満足！

太鼓山打太郎のドンサク村おこし

太鼓の達人を使って人々の豊かな繋がりを提案するこのコーナー、今回は日本太鼓サークル・鼓葡萄のちびっこたちを紹介するゾ。

去る2月18日、ナムコの未来研究所に招待された日本太鼓サークル・鼓葡萄の皆さんが、「太鼓の達人」をがっつりと楽しんでくれたぞ。

実際の太鼓を叩くような感覚で楽しめるプレイアビリティに、皆さん満足げな表情を浮かべておられたぞ。

子供から年輩の方まで、みんなで遊べるゲームなのだ！

ゲー事典　今月は、太鼓の達人最難関であるゴーゴーキッチンの達人譜面を掲載してみたぞ。また、どうしても難しすぎてクリアできない場合は、わざとミスをして難易度分岐でレベルダウンするというのもアリだ。スコアは下がるが、達人譜面と玄人譜面でも難度にかなりの差があるから、レベルを下げてチャレンジだ!!　めざせ、全曲クリア!!

祝！ 攻略開始とおもいきや……

三國戦紀2 KNIGHTS OF VALOUR

ついに念願の攻略がスタート。しかし御覧のとおりの頁数なので、まずは『三國戦紀2』の楽しみかたをさらっと見ていこう。

Text：MVP

推奨ボタン配置図

前回掲載したボタンの配置は、同時押しがしづらいので、入荷店舗の方にはこの配置での統一にご協力くださいますようお願いします。

シリーズは今回で3作目。注目したいのが、作品によってプレイ方法が大きく変化する点だ。クリアを楽にするには、点数を稼いで攻撃力や体力を増やすのが近道だが……。

●1作目はダッシュ攻撃を駆使してゲージを溜め、超必殺技で点数を稼ぐ。

●2作目はヒット数を稼ぐことで点数を稼ぐ（特定のヒット数を超えると点数が入り始め、そこから加速度的に加算点数が上昇していく）。

となっていた。では、今回はどうなのだろうか？ 新たに加わった各種イベントをいかに成功させるか、が重要となったのだ。イベントの成功によってレベルがアップし、新たな超必殺技や計略を憶えたり、攻撃力や体力が増えるのだ。また、より多くのイベントを成功させると6面に進めるようになるぞ。

任務成功で点数が入る。レベルアップして攻撃力や体力、超必殺技を覚えていこう。

生き残るための基礎知識

なにかと難しい『三國戦紀2』だが、アイテムとボス戦を理解すれば快適になるぞ。

アイテム

大量に存在するアイテム群。今回は超必殺技もアイテムとして扱われているので、基本アイテムは1ページ目にだいたい2つ。2ページ目は最大4つまで所持でき、主に回復系や武器が入る。アイテムは敵を倒すことで手に入るが、ただ倒すだけでは出ないことが多い。確実に入手するためには、敵にダッシュ攻撃をすればいいので覚えておこう。

基本アイテム

x1 x1 x3 x3

金珠：貫通する飛び道具。ここから連続技につなげられることも。

煙霧弾：相手を気絶させる。この隙に連続技を入れよう。

燃焼弾：爆弾。特定の敵に高威力。また、特殊な使いかたも。

鐵蓮花：多方向へ飛散する飛び道具。鎧兵士や馬に有効。

重要アイテム

超必殺技補充品：使える超必殺技の回数が回復する。

策略計補充品：計略が回復する。張飛には無縁のアイテム。

降将補充品：ボスに変身できる回数を増やすアイテム。

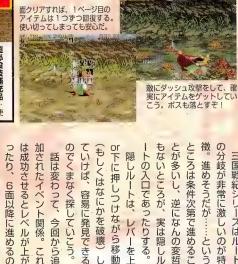
面クリアすれば、1ページ目のアイテムは1つずつ回復する。使い切ってしまっても安心だ。

敵にダッシュ攻撃をして、確実にアイテムをゲットしていこう。ボスも落とすぞ！

ボス戦

ボスには上下軸から接近して、剣の厚みを利用して攻撃していく。金珠ののけぞりを利用して接近するのもいい。ボスにガードされた場合は、初段でやめてすぐに逃げるか、あらかじめ超必殺技にアイテムを合わせておき、キャンセルで使って無敵時間を利用することになる。回復アイテムがあるので、超必殺技は積極的に使おう（面クリアでもう1つ回復）。

超必殺技も惜しみなく使おう。無敵時間を利用して、緊急回避に使うことも重要だ。

金珠からの連続技を狙う。1セットで浮かせて、そこから空中でお手玉していこう。

イベントや隠しルートを探せ！

これまでになく豊富な隠しルートやイベント。これを探していくのが本シリーズの醍醐味だ。

三國戦紀シリーズはルートの分岐が非常に激しいのが特徴。進めそうだが……というところは条件次第で進めることが多いし、逆になんの変哲もないところが、実は隠しルートの入口であったりする。

隠しルートは、レバーを上or下に押しつけながら移動していけば（もしくはなにかを破壊）し ていけば、容易に発見できるのでくまなく探していこう。

話は変わって、今回から追加されたイベント関係。これは成功させるとレベルが上がったり、6面以降に進めるので是非とも達成したいところ。しかしイベント内容の説明が不十分な場合が多いので、一筋縄ではいかない。いろいろな方法を試してみて、条件を達成していこう。

レバー斜め上で隠しルートを探す。なんの変哲もないところだが……。くまなく探そう。

イベントをこなそう

夏侯惇戦

地面に埋まった4つの地雷に、爆弾で火を付けよう。これでイベント達成だ。

体力を少なくして敵の攻撃をくらう（ガードでも可）と、イベント発生。

2面開幕

隠し部屋には妖しい石像が。石像にひたすらダッシュ攻撃をすると中央に宝が！

ここはAボタンを連打する。そのあと跳んできた矢を弾くと、その上にルートが！

ゲー事典 **2面開幕**：隠し部屋では、左右の石像にダッシュ攻撃をして宝箱を出したあと、右の石板に金珠を5発当てると、上の仕掛けが止まって中に入っている武器が取れる。ちなみにこれは関羽用。初期装備の武器はB＋Cで捨ててしまうとよい。

スコアサーモを支配せよ！

NIGHT RAID

タイトーのG-NET基板最新作！　タクミ節炸裂の破天荒シューティングが、ここに登場！　今回はシステム関係の追加情報をお届けするぞ！

Text：京城

開発者からのコメント

株式会社タクミコーポレーション
企画開発室 デザイン部 チーフデザイナー　内出氏

　読者の皆様こんにちは。さてさて、今までに当社が世に送り出してきたシューティングゲームに続き、またもや当社が自信を持って送り出すシューティングゲームが登場です！それが「ナイトレイド」！
　このゲームは、シューティングでは禁じ手(?)とされている「自機の体当たり」をゲームシステムに取り入れ、相当スパルタンなゲームになってます。また、「自分はうまくないんだよな……」というライト級な方から、「もっとムズイの作らんかい！」というスーパーヘビー級な方まで楽しめるように、ナント！3種類のスコアをご用意!!　登場したその日からイチ早くプレイして下さいね!!

ハグランチャー(Bボタン)

　自機から翼の部分が分離して画面内の敵を自動的に追尾し、ダメージを与えることが可能(＝連爆)。さらに、ハグが敵に当たったときにレバーを上下左右に振れば、効果時間が延長されてヒット数が増える。
　また、ハグを発動するときにボタンを押しっぱなしにすると、ハグが同じ敵に噛みついたままになるので、状況によってうまく使い分けていこう。

ハグには敵弾を消す効果もある。ボス戦などの厳しい場面で有効なテクニックだ

画面に敵キャラが多く存在するときは、連爆のチャンス。レバーを振りまくれ!!

メインショット(Aボタン)

　本作ではデフォルトでフルオート連射が可能。つまり、ボタンは押しっぱなしでいいわけだ。ショットはパワーアップアイテム(左イラスト)を取れば威力が上がり、全部で4つの段階がある。また、サブショットがついた状態でボタンを連射すると、正面のみに攻撃を集中できるぞ。

ボム(Cボタン)

　ボムはボタンを押すとすぐに発動し、爆風が自機を中心に円を描くように広がっていく。この攻撃力は円の中心に近いほど高くなるので、ボス戦などで使うときはできるだけ接近して使いたい。また、ボムの弾数はボムアイテム(左イラスト)を取れば増えるので、見逃さないように。

基本操作

　自機の操作は、8方向レバーとメインショット(Aボタン)、ハグランチャー(Bボタン)、ボム(Cボタン)の3ボタンで行なう。本作では最近のゲームには珍しくボムがCボタンになっているので、間違えないように注意しておこう。

増えるも減るもサーモ次第

　本作のスコアシステムのキモは、画面左端(2P側は右)のスコアサーモにある。簡単に言うとスコアサーモの値＝**スコア倍率**で、ゲーム中に獲得したすべての点数にこの倍率が掛けられるのだ。
　ただ、一筋縄ではいかないのが、倍率にマイナスがあるというところ。つまり敵を倒しても、スコアサーモがマイナスの場合は点数がどんどん減ってしまうのだ。よって、スコアを稼ぐためには、出現したスコアアイテムを画面外へ逃さないように回収していく必要があるぞ。
　さて、ゲームセンターでプレイする日が待ち遠しい本作だが、発売は今のところ4月下旬～5月上旬を予定しているとのこと。もうしばらく辛抱して、その日を待とう!!

画面情報について

スコア

現在の点数を示す。ゼロより多いときは「＋」、少ないときは「－」がスコアの左に表示される。

スコアサーモ

得点倍率を司るゲージ。プラスとマイナスが存在する。初期数値はゼロ。下のスコアアイテムを取れば＋4、画面外に逃すと－5され、時間とともにゼロへ戻っていく。

ヒット数

ハグランチャーで連続して倒した敵の数を示している連爆カウント。ヒット数が上がるにつれて、得点倍率も上がっていくぞ。

ウェーブゲージ

このゲージがフルの状態だとハグランチャーを使用することができる。一度減ったゲージは時間で回復し、何度でも使用可能だ。

ボムストック

使用できるボムの数を示している。初期状態で装備されているボムは2発で、最高5発までストックが可能。ミスすると2発に戻る。

ゲー事典　前回の記事でもお伝えした通り、「ナイトレイド」のスコアランキングにはプラススコアだけでなく、マイナススコア、そしてニアゼロの計3種類がある。プラスとマイナスに関してはすぐ分かると思うが、問題はニアゼロ。これは**スコアがよりゼロに近ければ近いほど上位になる**という異色のランキングで、ALLクリアしないとネームエントリーはできない。

婆娑羅 VASARA

近くば寄って目にも見よ！ これが戦国最強マッスィーンだ!!

全国のシューターを魅了した、あのイカした戦国バトルマシーンがパワーアップして帰ってきた！ 今回はまず、プレイヤーキャラの搭乗機体を軽く紹介！

発売時期	未定
ジャンル	戦国アクションシューティング
操作方法	8方向レバー＋2ボタン
メーカー	ビスコ
使用基板	SSV

Text：RED弐拾壱

機体の紹介＆予想

一部のファンから妙〜に期待されている『婆娑羅2』。今回は主人公をはじめとするプレイヤーキャラたちの、搭乗機体に関する情報が届いた。エアバイクとも、遊園地の乗り物ともつかない独特のデザインは、しっかり前作から受け継がれているので安心してくれ。

気になる機体性能については、残念ながら詳細は不明……。ただし、おおまかなコンセプトは決まっているようなので、現時点で分かっている範囲のことを（筆者の希望や推測などをふんだんに入れ込んで）お伝えしよう。

嵐桜花

武田信勝

主人公、武田信勝が操る「嵐桜花」は、バランスの取れた平均的な性能になるようだ。各機体のショットは、前作と同様、メインショット＋サブショットという構成。「嵐桜花」のメインショットは「やや前方集中タイプ」。サブショットは発射角が固定の小刀を撃つ。注目の溜め斬りは、資料に「どんな物でも一刀両断」すると書かれていることから、貫通性能に優れた溜め斬りだと思われる。

慈眼

瀧坊随風

僧侶なのに長髪オールバックな瀧坊随風の機体「慈眼」は、そこそこ移動スピードが速く、信勝よりもさらに前方集中のショット、というタイプになるようだ。メインショットの攻撃範囲の狭さは、無制限に敵をサーチするサブショット「法力珠」がカバーしてくれるようだ。溜め斬りは「百本の棍棒を操るかのような」攻撃になるという。前作の左近のように、持続時間が長い連打系の溜め斬りなのだろうか？

菊月

百地三太夫

戦国ヘソ出しファッションが眩しい紅一点、百地三太夫の乗機は「菊月」。女性キャラに相応しくスピード重視タイプになっており、4機中最速の移動スピードを誇る。サブショットは、一定の角度内で敵をオートサーチする手裏剣を発射する。大きな特徴になりそうなのが溜め斬りで「敵の進路に罠を張る」ことが可能とのこと。一体、どんな攻撃になるのだろう。戦略性の高い機体になりそうだ。

桔梗

明智光秀

明智光秀が駆る「桔梗」は「菊月」と同様、知略を要する戦略性の高い機体になりそうだ。移動スピードは4機中最も遅いが、それを補うべく拡散型のメインショットを装備している。サブショットの「雷神」は、停滞するナパーム状の爆風を発生させる特殊な装備。溜め斬りは「長太刀を華麗に操る」攻撃であるらしい。得物が長太刀だけに、他のキャラよりもリーチの長い溜め斬りなのか？

敵武将メカも大幅にパワーアップ!!

独特のセンスが光るボスメカも健在。と言うか、むしろ前作より数段パワーアップしている。この機体は序盤に登場する柴田勝家のもの。後半のボスも楽しみだ。

ゲー事典 予告!! 今回はスペースの都合で紹介できなかったが、次の機会にはわんさか登場する敵武将や、その搭乗メカを紹介していく予定!! お待ちかねの画面写真や真・バサラモードも紹介できる……かもしんない。

金剛 脱衣門

脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙（コスモ）を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

©2000 ユニーズコーポレーション

メーカー:株式会社ユニーズコーポレーション
ジャンル:脱衣パズルゲーム
登場キャラ:3人
脱ぎっぷり:スコア次第!
発売日:絶賛稼働中!!

今回紹介するのは、男を熱くさせるパズルゲーム「パズLET」じゃ。久々のパズル脱衣ゲーじゃな。

バラバラになったイラストを、ジグソーパズルの要領ではめ込んでいくゲームなのじゃが、これがなかなか熱くさせてくれる。完成すれば脱衣するのじゃが、獲得した得点によって脱ぎっぷりが違うので、日本男児なら熱くなるのも当然じゃろう。

登場する娘は3人とちと少なめじゃが、1人につき4つのステージが用意されておるのじゃ。キャラを絞り込んでいる分、愛着が湧きやすいじゃろう。

絶賛稼働中なので、見かけたら即スタートするのじゃ。

クルクルまわして入れるだけ。簡単ルールじゃ。

操作説明

ピースの移動
A ピースの回転
B ピースのハメ込み
C ピースのあと回し

まずは娘を選択するのじゃ。メイド萌えもアリ。

覚えることから始めるのじゃ

では、簡単に操作系やらシステムやらを紹介してみるかの。

基本操作は1レバー3ボタン。ボタンはピースの回転、ピースのハメ込み、ピースのあと回しボタンとなっておる。制限時間内にピースを回転させて正しくはめ込んでいくという、簡単なルールじゃ。ピースをハメ込むとタイムが少しだけ回復するぞ。一目見てハメ込む場所がわからんピースはタイムがもったいないのであと回しにするとよいぞ。

登場する娘は3人じゃが、各娘に4つのステージが用意されておるので、満足度も高いぞ。

ゲームの展開は、まず娘を選択。クリアしたら別の娘。3人ともクリアしたら今度は別のポーズで娘が再登場するのじゃ。

得点によって脱衣度が変化するのも、パズレットの熱くなるポイント。低い点じゃと露出度が低くて、ガックシキュ～な感じになってしまうのじゃ。

高得点を取るには素早いハメ込み、コンボボーナスが必須じゃ。コンボボーナスについてじゃが、1個のピースをハメると右にコンボゲージが現れ、それが急速に減少していく。それがなくなる前に次のピースをハメ込むと、コンボボーナスが成立するのじゃ。

次のピースも表示されているので最初のピースを置くときに、次のピースの場所を見極めた上で置くのがいいじゃろう。置く場所を間違えてもペナルティはないぞい。ここだと思う場所で決定してみるのも重要じゃな。

回数をこなせば自然と絵を覚えるので、すぐに上達するはずじゃ。全ステージでパーフェクトが取れるよう、根気よくやってもらいたいものじゃの。

ハメ込むだけ。コンボをつなげば高得点になるぞ。

クルリと回転させて……。

目指すはパーフェクト！ 今回はエクセレントで勘弁な。

高得点が出れば、脱衣グラフィックも変化するのじゃ！

ポール小沢

脱衣門を叩いた、新たなる修行僧。海を渡ってやってきた日系2世らしい。モー娘。の中澤脱退を聞いて、ちょっとしたショック状態になってるとみた。どう？

桃杏和尚

脱衣の境地を極め、若きゲーマーに教えを説く高僧。相も変わらずPSO中毒。締め切りが迫っている状況で潜ると、編集者からチェックが入る始末。

裏脱衣門

パズレットは、とにかく絵柄を覚えるのが大前提じゃ。そして、ピースの正しい向きを素早く見極めるのも、得点アップへの道じゃの。ピースの形はランダムじゃが、ある程度パターンがあるので、回数をこなせば覚えられるはずじゃ。真っ先に覚えるべきは、キャラクターが写っていない部分のピースじゃな。そこさえ覚えてしまえば、クリアは見えるじゃろう。

たまえプロフィール

なまえ	ふじたに たまえ
しんちょう	168センチ
たいじゅう	49キロ
サイズ	92・58・91
おしごと	およめさん

たまえちゃんのお仕事はなんと、お嫁さん！　こんな女の子をお嫁さんにするのはどこのどいつじゃ！　うらやましいの～。

のぞみプロフィール

なまえ	うえの のぞみ
しんちょう	162センチ
たいじゅう	45キロ
サイズ	78・55・80
おしごと	かせいふさん

のぞみちゃんは家政婦さん。フリフリエプロンがかわいいの～。下着は黒、そのギャップもまたよし！

たまえちゃんはぴちぴちの女子高生。ショートカットにヘアバンドがチャームポイントじゃな。しかし……かわいいの～。

かなえプロフィール

なまえ	しらい かなえ
しんちょう	156センチ
たいじゅう	48キロ
サイズ	85・56・87
おしごと	じょしこうせい

和尚悶絶地獄

桃杏「先月は休み、先々月は和尚スペースなしじゃったんで、えらく久々な感じじゃの」

ポール「おひさしぶりデス、おしょうサン」

桃杏「ぬぬ、ポールは精進しておったかね？　んん？」

ポール「ジツハおしょうサン、カナシイおしらせがあるネ」

桃杏「ん、なんじゃ？　新宿でボッタクリにでもあったのかね？」

ポール「ジツハ……（ごにょごにょ）」

桃杏「な、なんと！　それは本当か！　お上からのお達しなのか！　く～」

ポール「オフレコですが、カンのイイどくしゃナラ、キガツクでしょうネ」

桃杏「むむむ……脱衣門が閉鎖されずに残るのがせめてもの救いか……。まあ、お上のお達しじゃしかたあるまい。ちと寂しくなるが、続けていこうじゃないか」

ポール「ミーはシリしかキョウミないから、ノープロブレムだけどね」

桃杏「ぬぬ、ワシなんぞ死活問題じゃなかと！」

ポール「OH～オキノドクニ」

（熊本県）PN.ひまわりリンダさん
ここまでせんでも、1/256の確率でポロリがあるとか。それだけで満足じゃ。

お便り募集中！

脱衣門では常に皆さんのお便りを募集しておる。脱衣ゲーにぶつける熱い想い、ヤングメンならではの悩みなどあったら、脱衣門までハガキまたはEメールを送ってみい。脱衣キャラのエッチいなイラストも超絶募集中じゃ。

脱衣キャラじゃなくても、「お仕置きしたいゲームキャラ」も募集中じゃ。お仕置き内容もあると、なおグッドじゃ。待っておるぞ。

宛先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「金剛脱衣門」係

メール
post@arcadiamagazine.com

裏脱衣門

うぬ、和尚じゃ。まー前回の裏脱衣門で書いた心配が、遠からず当たってしまった結果になったんじゃ。バッチリ予感的中で「ワシって宇宙世紀の新人類!?」などと思っちゃったりして。ま「脱衣門廃止！」にならなかっただけ、よしとするかの。そんなこんなで露出が1割ほど減ることになったが、脱衣門は続けていくぞい。これからもよろしくな。

追跡! AOU EXPO 2001 特別編 ～新時代を求めて～

プライズ&メダルも求めよう……

ビデオゲームばかりがショーじゃない! プライズだってメダルだって新作が登場するのだ。というわけでエキスポ会場の隅まで突っついてきました! ごらんあれ!

アイデアNo.1

はじめの一歩 ゼンマイデンプシー

笑える一歩&鷹村発見! ゼンマイまわすと猛烈な勢いでデンプシーロール!! エスケイジャパン出展。

ひそかに話題度No.1

対戦ホットギミック 司 淳 コレクションキーホルダー

うやうやしくアクリルケースに収められていた6体のフィギュアを目にしただろうか? 5月に出るぞ。エスケイジャパン出展。

アルカディアプライズ班注目度No.1

カプコンキャラクター サマーパラダイスフィギュア(仮)

クリスマスのサンタクロースコスチュームに続いて水着バージョン!! バンプレスト出展。

ビーマニ度No.1

ネオリカフィギュア ビーマニバージョン

タカラの「ネオリカ」リアルタイプフィギュア。コナミオリジナルのビーマニバージョンなのだ! コナミ出展

ハリウッ度No.1

スパイダーマン ぬいぐるみ

来年公開のハリウッド映画に先駆けてぬいぐるみ登場! ぶら下がり機能付きだ。システムサービス出展。

カウンタック度No.1

アミューズメントトミカ サーキットの狼

「トミカ」のアミューズメント限定もので、「サーキットの狼」をモデルにしたスーパーカーバージョンもあったぞ。大長商事出展。

アルゼ度No.1

アルゼプライズ

アルゼから「ドンチャン」「ハナビ」のキャラクタープライズ登場! パチスロ好きのゲームマニア諸君、要チェックだぞ。

チャレンジャースピリットNo.1

CP-AA02 (シーピーエーエーゼロニ)

なんと難易度調整をリモコンで遠隔操作できるクレーンゲーム。まさか景品をつかんだ爪が強制的に開くなんてことはないだろうが……。アルゼ出展。

インパクトNo.1

UFOキャッチャー ライド

クレーンに乗り込んで取るライド型UFOキャッチャー! しかもコンパネ操作にするとライドが無人で動く超特大キャッチャーにもなるのだ。セガ&ホープ出展。

メダルつぎ込み度No.1

スロットモンスター

ストーリー性のある映像がカッコイイメダル転がし型スロット。ルールは単純だがのめり込める。メダルを転がすフィールドがいきなり持ち上がる機構が手強い。コナミ出展。

ユーザー育成度No.1

ぱちキッズ

お子さま向けのパチンコメダルです。「ハクション大魔王」をデザインしたバージョンもあり。これぞ「光●氏計画」だ!? サミー出展。

SNK度No.1

サムライスピリッツS

パチンコ屋サン向けのサムスピ・スロットと思いきや、ゲーセン向けのメダルゲームでした。発売待ってるぜい! アルゼ出展。

IT度NO.1

ダンシングフィーバー ゴールド

あのダンス☆マンがよりダンス☆マンになって帰ってきた。パスワードをメモって携帯からサーバーへアクセスすると全国ランキングに登録できるし、壁紙ダウンロードまでできるのだ。セガ出展。

筐体百景

電映心象スケッチ

十四之回

再生の季節

昨年の春、貴方は何をしていましたか?
では、二年前の春は? 五年前は?
十年前の春、貴方は何を思ってましたか?

あやふやな記憶を手繰り寄せながら、
それでも、ただ一つはっきりしていること。
それは、新たな季節の到来と共に、
「何かが始まる」予感を、確実に抱いていたということ。

はじまりの季節、それは再生の季節でもある。
未知なる領域に踏み込むチャンス。
今以上のプラスアルファを吸収する機会。
季節は、ただ可能性だけを照らしている。

今年も始めてみよう。
手には一枚のコインと、胸には溢れる希望を持って。
春を迎えた数だけ、人は再生できるのだから。

TEXT/PHOTO　田渕健康

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

協力・GAME NEWTON

1UP
00

HIGH SCORE
80000

THE TIME HAS COME
2001.3.23 OUT

VIDEO GAME MUSIC

ゲームミュージックの歴史はここから始まった‥‥。
1984年発売、細野晴臣 監修、伝説のアルバム復活!!

ビデオ・ゲーム・ミュージック / ナムコ
SCDC-00003 2,100YEN(tax in)
1. XEVIOUS 2. BOSCONIAN 3. PAC-MAN 4. PHOZON
5. MAPPY 6. LIBBLE RABBLE 7. POLE POSITION
8. NEW RALLY-X 9.DIG DUG 10.GALAGA

復刻版 2つのこだわり
・ジャケットは初期バージョン（ゼビウス人、口無し）と後期バージョン（口有り）のリバーシブルジャケット仕様!!
・当時のものをそのまま再現した復刻ライナーノーツと、収録ゲームタイトル当時のカタログやちょっとマニアックなテクニック集などを詰め込んだ新規ブックレットを封入!!

© NAMCO LIMITED

CREDIT 0

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE No.
平成13年5月1日発行（毎月1回1日発行） 第2巻 第5号 通巻第12号

雑誌11547-05 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547050584